Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn,copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software,Inc. and Andrew Greenberg,Inc.All logos,printed graphic designs and printed materials copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.
WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.all rights reserved.
Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software,Inc.

ISBN4-87188-945-9
C0076 ¥1100E

ウィザードリィ　リルガミン サーガ
完全攻略ガイド
NTT出版
定価（本体1100円+税）

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ウィザードリィ　リルガミン　サーガ　○完全攻略ガイド　NTT出版

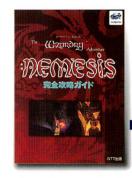
PlayStation

完全攻略ガイド

NTT出版

LOCUS

■ウィザードリィVII
データ解析編
本体971円(税別)

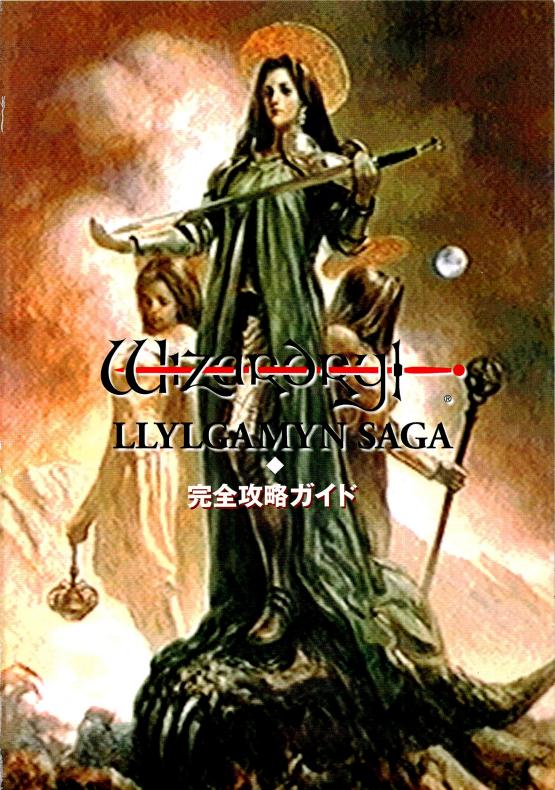
■ウィザードリィVII
完全攻略編
本体1.262円(税別)

■ウィザードリィ　ネメシス
完全攻略ガイド
本体1.500円(税別)

Wizardry
LLYLGAMYN SAGA
完全攻略ガイド

あらゆる種族が共に暮らす世界、エセルナート。
そこにリルガミンと呼ばれる町があった。
ある時は狂王が君臨し、
また、ある時は王家が滅ぼされ、
そして、またある時は大いなる災厄に見舞われた。
その度に勇敢なる冒険者たちが、町の危機を救った。
幾多の苦難を乗り越え、そこに在り続ける町、リルガミン。
人々は、その偉大なる町の歴史をこう呼んだ。
「LLYLGAMYN SAGA」と…。
CONTENTS

Wizardry

第1章

冒険に出る前に

キャラクターメイキング

『ウィザードリィ』の物語は、訓練場から始まる。能力の高いキャラクターを作ることで、より有利に迷宮の探索ができるようになるからだ。ここでは、キャラクターメイキングの一連の流れを説明する。

キャラクターを作る

まず、「町外れ」に向かおう。キャラクターがおらず、パーティーが組まれていない場合は、「迷宮に入る」は選択できないので訓練場に入り、「キャラクターを作る」でプレイヤーの分身でもあるキャラクターを作成する。この作業から、もう物語は始まっているのだ。

名前の決定

後でも変更が可能なので、最初は適当な名前でも構わない。しかし1人のキャラクターを育て上げていくことで、愛着や思い入れが生じてくるものなので、それを考えると最初から愛着を持てる名前をつけるべきだろう。

キャラクターの成長はプレイヤーにかかっているのだ。

種族の決定

キャラクターの種族を選択する。人間をはじめ、全部で5種類。種族によって特性値の初期設定能力値にそれぞれ特徴がある。作りたい職業に合わせて種族を選んでやると、さほど苦労はせずに目的の職業に就けることができるのだ。ここでの選択が、初期設定能力の高低を分けることになる。

性格の決定

3つからの選択だが、注意したいのは、善と悪で就ける職業が違ってくることと、性格が相反するキャラクター同士でパーティーが組めないという2点。原則的に、善と悪のキャラクターでパーティーを組むことはできない。中立はどちらとも組めるが、特定上級職にしか就けないという欠点がある。

職業の選択

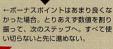
ボーナスポイントの振り分けの際に、選択可能な職業が特性値画面の右側に表示される。性格によって選べるものが変わってくる。選択した性格によっては、就けないものもあるので注意したい。職業は同じものに偏らないよう、パーティーのバランスを考えて選ぶようにするとよい。

ボーナスポイントを振り分ける

希望の職業に就くためにボーナスポイントを各特性値に振り分ける。ここまでくると、種族、性格の変更はできなくなる。もちろん、各種族の初期能力設定値は変更できないので、ボーナスポイントが頼り。ボーナスポイントは1度で高ポイントは出ないので、ある程度納得のいく数値が出るまで、何度でも繰り返すといいだろう。

納得いくポイントが出るまで繰り返すことが重要

←ボーナスポイントはあまり良くなかった場合。とりあえず数値を割り振って、次のステップへ。すべて使い切らないと先に進めない。

→特性値の確認。ここで×ボタンを押すと、前の画面に戻り、ボーナスポイントも新たな数値が出る。納得がいくまで繰り返すと良い。

キャラクターデータ

迷宮内でも、リルガミンの城でも見ることができるステータス画面は、キャラクターの状態を知る唯一の手段である。この画面で何を示しているのか十分に知ることが、円滑な冒険を進める最大の近道である。

①キャラクターの名前
②レベル
③性格と職業
④種族
⑤現在の職業で得た経験値
⑥所持金
⑦現在のHP／最大HP
⑧年齢

現在の年齢を表わす。130歳以降になると、レベルアップ毎に生命力パラメータが１ずつ下がり、パラメータ値が２になると老衰で死亡する。高齢になると、レベルアップ時に特性値が下がっていくようになるので注意したい。

⑨防御力

この数値が−(マイナス)になるほど、防御力が高くなる。移動および戦闘の際のステータス画面では、−10以降はＬ０と表示される。

⑩現在の状態

ステータス異状がここで表示される。ＯＫで異状なし。ここで表示される異状は、冒険を続ける上でかなり危険な状態なので、早急な対処が必要。

⑪〜⑯キャラクターの特性値(能力)

特性値	説明
力	力の強さを示す。この数値が高いほど、攻撃の命中率とモンスターに与えるダメージが上がる。
知恵	知識を表わす。数値が上がると魔術師の呪文の習得が早くなり、呪文攻撃の成功率も上がっていく。
信仰心	信仰の深さを示す。数値が高いほど、僧侶の呪文の習得が早まり、呪文の成功率も上がる。
生命力	生命力を表わす。死亡、灰化時の蘇生確率に関係している。また、レベルアップ時のＨＰの上がり方にも関係。
素早さ	俊敏さを表わす。数値が高いと攻撃順が早く回ってくるようになる。また、宝箱の罠を外す際にも深く関与する。
運の強さ	幸運を示す。モンスターのブレス攻撃や、罠に引っ掛かった時のダメージが半減されるなど、様々なことに関係。

⑰使用できる呪文のレベルと回数

左をレベル１として、レベル１から７と、１つずつ呪文のレベルが上昇。数値はそのレベルの呪文が何度使えるかを示す。上段が魔術師、下段が僧侶の呪文。使用回数はどんなにレベルが上がっても、それぞれ最大９回。

⑱所持アイテム

EQ 装備中アイテム　# 装備不可アイテム
? 未鑑定アイテム　無印 装備可能アイテム

⑲コマンド

装備する

アイテムは、装備しなければ効力を発揮しない。装備はキャンプで行える。全員まとめて行なうことも可能。誤って装備コマンドを選択してしまった場合、×ボタンでキャンセルすると、装備が外れてしまう。操作ミスに注意したい。

お金を集める

各自が所持するお金を１人のキャラクターに集める場合に使用。迷宮内で必要になることも。

アイテム

使用アイテムや、捨てるアイテムを選択する時に選択する。アイテムは全員で共有しているわけではないので、受け渡しをする際は必須。使用頻度はかなり高い。また司教のみ、迷宮内で未確認のアイテムを鑑定することができる。

前に戻る

ステータスのウィンドウを閉じ、前の画面に戻る。×ボタンのキャンセルと同様。

呪文

呪文を使えるキャラクターのみ開ける。ＨＰ回復時には、メインコマンドの「呪文を唱える」よりも呪文を連続して使えるので便利だ。呪文を使用する時だけでなく、呪文の効果を確認する、「呪文リスト」というコマンドもある。

種族

キャラクターメイキング時の初期特性値を決めるもの、それが「種族」である。目的の職業に必要な能力値に近ければ近いほど、当然、就業は楽になる。選択する職業を考慮して、種族を選ぶとよい。

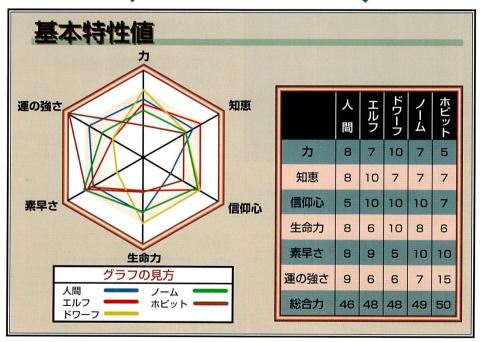
種族別能力分析

基本特性値

力
運の強さ
知恵
素早さ
信仰心
生命力

グラフの見方

人間（青）
エルフ（赤）
ドワーフ（黄）
ノーム（緑）
ホビット（茶）

	人間	エルフ	ドワーフ	ノーム	ホビット
力	8	7	10	7	5
知恵	8	10	7	7	7
信仰心	5	10	10	10	7
生命力	8	6	10	8	6
素早さ	8	9	5	10	10
運の強さ	9	6	6	7	15
総合力	46	48	48	49	50

人間 HUMAN

標準的でバランスの取れた能力を持つ。少々信仰心が低めだが、それなりにいいボーナスポイントが出れば、全ての基本職への就業が可能だ。

エルフ ELF

力と生命力が低いが、知恵と信仰心の高さがそれを補う。上級職にも割合就きやすい。呪文を使う魔術師などから育て、途中でクラスチェンジしてやるとよいだろう。

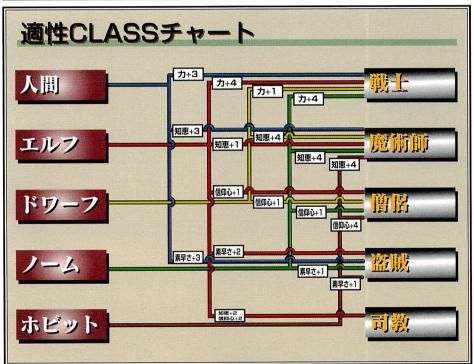
適性クラスチャート

種族はそれぞれ能力特性値に違いがある。その特性を活かしたキャラクター作りとして、職業のチャートを用意した。上手に利用すれば、少ないポイントの割り振りでも目標の職業に就くことができるはずだ。

適性CLASSチャート

人間
エルフ
ドワーフ
ノーム
ホビット

力+3
力+4
力+1
力+4
知恵+3
知恵+4
知恵+1
知恵+4
知恵+4
信仰心+1
信仰心+1
信仰心+1
信仰心+4
素早さ+3
素早さ+2
素早さ+1
素早さ+1
知恵+2
信仰心+2

戦士
魔術師
僧侶
盗賊
司教

ドワーフ DWARF

力の強さと生命力では5種族の中で最高。頑健なのである。素早さに欠けるが、この力強さを考えると、戦士系の職業はまさにこの種族に最適な職業と言える。

ノーム GNOME

どの特性も平均的な数値を持つ。人間同様、どの職業を目指すにしても苦労は少ない。成長の早い盗賊である程度まで上げ、上級職へクラスチェンジが一般的な育て方。

ホビット HOBBIT

素早さと運の強さを考えると、どう考えても盗賊向き。力と生命力を考えると戦士系で育てずに、ノーム同様、盗賊で早めに成長させてのクラスチェンジが得策だ。

職業

迷宮内での様々な試練に耐え得るベストパーティーを作るために、各職業の役割を熟知するのは欠かせない。併せて各職業のレベルアップに必要な経験値も掲載したので、参考にしてもらいたい。

前衛で戦う屈強な力が特徴

戦士 FIGHTER [FIG]

G N E

力のポイントが重要視される職業。初期段階で唯一前衛で戦える職業だけに重要度は高い。レベルアップが早く、HPの伸び方が非常に良い。呪文などの特殊能力を持たないので、成長したら前衛で戦える上級職へのクラスチェンジが必要になる。

LV	累積EP
1	0
2	1000
3	1724
4	2972
5	5124
6	8834
7	15231
8	26260
9	45275
10	78060
11	134586
12	232044
13	400075
14以降	289709を加算

必要ポイント

能力	ポイント
力	11
知	
信	
生	
素	
運	

特性

上級職専用の武器・防具以外は、ほぼ全てが装備可能。しかも打撃系の戦闘向けの、性能の高いものが多い。

様々な呪文を使いこなす。特に攻撃系の呪文が得意

魔術師 MAGE [MAG]

G N E

攻撃呪文を主とし、序盤からなくてはならない存在である。成長に少々時間がかかるが、レベルアップで新しい呪文を覚え、使用回数も上がっていく。直接戦闘には向かないので後衛に配置し、呪文で攻撃するのが効果的だ。HPの伸びは良くない。

LV	累積EP
1	0
2	1100
3	1896
4	3268
5	5634
6	9713
7	16746
8	28872
9	49779
10	85825
11	147974
12	255127
13	439874
14以降	318529を加算

必要ポイント

能力	ポイント
力	
知	11
信	
生	
素	
運	

特性

レベル1から2レベルごとに、魔術師系呪文を習得。レベル13以上で魔術師系呪文を全て習得することができる。

神への信仰心で回復呪文をあやつり、モンスターの呪いも解く

G N E

僧侶 *PRIEST [PRI]*

HP回復という重要な位置を占める。最低でも1人は加えたい。呪文の覚え方は魔術師と同様。使える呪文のほとんどは、回復と攻撃補助である。アンデッドに対して有効な「呪いを解く」が使える。他のメンバーとの兼合いで前衛に出すことも考えられる。

特　性

レベル1から2レベルごとに、僧侶系呪文を習得。レベル13以上で僧侶系呪文を全て習得する。レベル1から「呪いを解く」能力を身につけている。

LV	累積EP
1	0
2	1050
3	1810
4	3120
5	5379
6	9274
7	15989
8	27567
9	47529
10	81946
11	141286
12	243596
13	419993
14以降	304132を加算

素早さと運の強さが決め手。宝箱の罠を外せ

G N E

盗賊 *THIEF [THI]*

呪文などの特殊能力を持たないが、宝箱を開けるという役割を担っている。素早さ重視のためか、装備は軽装備で戦闘向きとは言えない。しかしその分、レベルアップが早い。ある程度育ったらクラスチェンジさせ、呪文を覚えさせたい。

特　性

宝箱の罠を高確率で見破る。宝箱の罠を高確率で外すことができる。

LV	累積EP
1	0
2	900
3	1551
4	2674
5	4610
6	7948
7	13703
8	23625
9	40732
10	70227
11	121081
12	208760
13	359931
14以降	260369を加算

アイテムの鑑定能力があり、魔術師と僧侶の呪文を使う

G N E

司教 *BISHOP [BIS]*

アイテムの鑑定能力と、僧侶、魔術師の呪文の両方を使いこなせる。ただ、初期段階で選べる職業の中でも、特にレベルアップが遅いという欠点を持つ。HPの伸びはやや低め。装備できるものもあまり多くはないので、前衛向きではない。

特　性

アイテム鑑定能力を持つ。レベル5で呪いを解けるようになる。レベル1から魔術師、レベル4から僧侶の呪文習得開始。レベル29で魔術師と僧侶の呪文を全て習得する。

LV	累積EP
1	0
2	1200
3	2105
4	3692
5	6477
6	11363
7	19935
8	34973
9	61356
10	107642
11	188845
12	331307
13	581240
14以降	438479を加算

魔術師の呪文も使える強力な戦士 G N E

侍

SAMURAI [SAM]

戦闘力は戦士並みで、魔術師の呪文も使える。キャラクターを作る時に高ポイントが出れば、最初から選べるはず。レベルアップに時間がかかるが、十分な戦力になるだろう。戦士系だけあってHPの伸びはかなり良く、前衛向き。安心して戦える。

特性

レベル4から魔術師系呪文を習得し始める。レベル22で魔術師系呪文を全て習得する。

LV	累積EP
1	0
2	1250
3	2192
4	3845
5	6745
6	11833
7	20759
8	36419
9	63892
10	112091
11	196650
12	345000
13	605263
14以降	456601を加算

僧侶同様の能力を持ち戦士としても一流 G N E

LORD [LOR]

僧侶の呪文も使え、装備できる武器も豊富で、HPの伸びは良い。戦闘力は十分頼りになる。配置は前衛に。必要な特性値が軒並み高く、レベルアップが遅いので、キャラ作成で選ぶのは困難。クラスチェンジが必要になる。

特性

レベル4から僧侶系呪文を習得し始める。レベル9で呪いを解く能力を身につける。レベル16以上で僧侶系呪文を全て習得する。

LV	累積EP
1	0
2	1300
3	2280
4	4000
5	7017
6	12310
7	21596
8	37887
9	66468
10	116610
11	204578
12	358908
13	629663
14以降	475008を加算

一撃必殺、クリティカルヒットの使い手 G N E

NINJA [NIN]

最も高い特性値が必要になる職業。初期段階で作ることは不可能に近く、クラスチェンジを必要とする。最大の特徴はクリティカルヒットが出せる点。前の職業で十分にHPを上げてからのクラスチェンジが得策。HPの伸びはあまり良くはない。

必要ポイント

特性	値
力	17
知	17
信	17
生	17
素	17
運	17

特性

レベル1で武具未装備ならばACは8。以後3レベルごとにACが1ずつ減少。宝箱の罠を盗賊の次に高確率で見破り、外すことができる。クリティカルが出やすい。

LV	累積EP
1	0
2	1450
3	2543
4	4461
5	7826
6	13729
7	24085
8	42254
9	74129
10	130050
11	228157
12	400275
13	702236
14以降	529756を加算

職業の変更

COLUMN CLASS CHANGE

ウィザードリィは迷宮の探索と共に、キャラクターの成長を楽しむゲームでもある。通常職である程度キャラクターが育ってしまうと、きっと物足りなさを感じることだろう。条件を満たしていればいつでも転職できるので、ぜひ試してもらいたい。

侍、君主、忍者はクラスチェンジで作ろう

上級職と呼ばれる、侍と君主、そして忍者。初期段階で作ることが難しいうえ、レベルアップにかかるＥＰも基本職よりかなり高めに設定されている。しかし、特殊能力は見逃せない。基本職で育てたキャラクターの特性値が上がり、条件を満たしたなら、クラスチェンジして、より強いキャラクターに育ててやろう。ただし、中立の性格の場合は侍しか選択できないので注意が必要だ。

←レベルアップで特性値の上昇を待ってから。レベルアップ時に下がることもあるので、タイミングを逃さずに。

要注意！！レベルが1に戻り、EPも0から再スタート

クラスチェンジをするうえで最も重要なのは、クラスチェンジをするとレベルとＥＰがリセットされてしまうということだ。また、それに伴って年齢も5歳ほど上がり、各特性値もボーナスポイントが加算されていない、それぞれの種族の初期値に戻ってしまう。しかし、迷宮のある程度深部にまで入り込めるようになれば、戦闘で得られるＥＰは初期の比ではない。一度迷宮に入り、戦闘をこなしてから地上に戻れば、一気に数レベルはアップできるだろう。

クラスチェンジした直後は忘れずに装備の確認を

クラスチェンジをしたらすぐにでも迷宮へ行きたいところだが、装備の確認はリルガミンにいるうちに忘れずにすること。クラスチェンジで職業が変わると、装備していたものがすべて外れてしまうからだ。戦士系からのクラスチェンジならば大半を流用できるので問題ないが、装備品が強固でない職業からの場合、上級職としては装備が頼りないので、ボルタック商店で装備を新たに買い揃えてやらなくてはならなくなる。

←武器、防具だけでなく、アクセサリーも外される。このまま迷宮へ入るのは大変危険だ。きちんと体制を整えよう。

→ＨＰは継承される。呪文は忘れてしまうが、レベルアップするにつれて思い出してくるので、心配する必要はない。

クラスチェンジのメリット

前衛で戦える戦士と、呪文を唱えられる職業の２つの能力を兼ねた備えたキャラクターになれる。戦士系は呪文を覚え、魔術師系はＨＰを大きく伸ばすことができる。基本職で成長した際、それぞれが持っていた欠点を補ってやることができる。また、迷宮の深部で戦闘することにより、得られるＥＰが高く、レベルアップが初期から育てる時に比べ、格段に早い。クラスチェンジをすることで、戦闘での欠点がない、オールマイティーなキャラクターとして成長することができ、より有利に冒険を進められるようになるのだ。

リルガミン施設紹介

迷宮探索の拠点となるのは、迷宮近くにあるリルガミンと呼ばれる町になる。中の施設は以下の4つ。これらの施設をうまく利用しない限り、迷宮は攻略できない。ここでは施設の役割と利用法を説明している。

ギルガメッシュの酒場

冒険を始める前に訓練場でキャラクターを作ったら、キャラクターたちは全てここに集まり、迷宮探索の冒険に出ることを待つ。また、パーティーを組んだ状態で訓練場に行くと、自動的にパーティーが解散されて全員ここに集まる。パーティーを組む際の注意点は、最初に選んだキャラクターの性格で仲間に入れられるメンバーの性格が決まってしまうこと。善か悪の性格の場合、最初に選んだキャラクターと同じ性格か中立でないと、異なる性格のキャラは選択画面に名前が載ることがない。画面上ではパーティー作りの参考となるよう、メンバーのステータスが見られる。もしも入れるメンバーを間違えた場合は、「仲間から外す」でキャラを選んで、初めからやり直せば良い。

注意 性格が異なるキャラクターは仲間にできない
中立は問題なし（善と悪のキャラクターでパーティーを組みたい時は第2章P.30参照）

ボルタック商店

リルガミン唯一の店。役割は、アイテムの販売、買取り、名称の確定していないアイテムの鑑定。また、呪われたアイテムの呪いを解くこともしてくれる。販売物は初期段階から品揃えが変わらない。むしろ頻繁に利用するのは、迷宮内で取得したアイテムの鑑定と買取りだ。鑑定はパーティーに司教がいれば迷宮内で無料だが、いない場合ここで鑑定をしてもらわなくてはならない。鑑定は有料で、料金は店でそのアイテムを販売した時と同じ金額。アイテムの買取りは販売価格の半額で引き取ってくれる。

誤って呪いを受けたアイテムを装備してしまった場合は、ここでなくては呪いが解けない。呪いのかかったアイテムを装備した状態では、買取りはしてくれない。当然有料で、店で販売している金額と同じ金額を取られる。

1人ずつ入ると装備できるものに○×表示が

パーティー全員で店に入ると、誰が何を装備できるのか分からない。その場合は「一人ずつ」を選択すると、入店した時にそのキャラが装備できるかどうかが○×で表示される。所持金が足りない場合は、「お金を集める」で全員から徴収し、再度金額を確認してみよう。

←一人ずつを選ぶと個別に名前が表示される。

←装備できないものは×で表示される。無駄が省ける。

注意 売却する時の価格は買値の半額

カント寺院

寺院となっているが、役割は病院のようなもの。迷宮内でかかった麻痺と石化のステータス状態異状を回復するのに使用する。回復が必要なキャラクターがいる場合のみ、入ることができる。

状態異状を回復する僧侶の呪文は、かなり高レベルにならないと覚えないので、寄付金が少々高いのだが、僧侶が呪文を覚えるまでは頻繁に利用することになるだろう。死亡したキャラクターの蘇生を行なう場合は、確実に成功するとは限らない。蘇生を始める前に一度セーブをしてから行いたい。「死亡」から蘇生に失敗すると、「灰化」し、さらに失敗すると「消失」する。「消失」すると、埋葬され永久に復活することはない。

なお、ステータス異状の毒は、リルガミンに戻ると自動的に回復する。

回復に必要な寄付金

麻酔	レベル×100GP
石化	レベル×200GP
死亡	レベル×250GP
灰化	レベル×500GP

↑寄付は1人が納める。足りない場合は全員から集めよう。

↓蘇生に失敗。次に失敗すると、キャラクターが消失してしまう。

死亡
↓
灰化
↓
消失

注意 キャラクターの蘇生は必ずしも成功するとは限らない

冒険者の宿

HP、呪文の詠唱回数の回復場所であると同時に、迷宮で得たEPの加算場所でもある。どんなに迷宮内でEPを得たとしても、宿泊してEPを加算しない限り、レベルアップをすることはない。宿泊はレベルアップの必須条件なのである。キャラクターはレベルアップすることでHPや各特性値が上がるので、ある程度までEPを得たなら、一度リルガミンに戻ってEPを加算する必要がある。魔術師や僧侶など呪文を使う職業は、レベルアップしないと新しい呪文を覚えることはないので、探索でEPを得たらこまめに宿泊したい。レベルアップの数値は、必要EPに達していれば1泊につき1レベルアップ。かなりEPを貯めてしまったら、何度か泊まる必要がある。

宿泊の宿賃料金は下記の通り。宿泊先によって料金と回復するHP量が異なるが、呪文の詠唱回数はどこに泊まっても完全に回復する。

宿賃表 1人分

	料金	HP回復
馬小屋	無料	0
簡易寝台	10GP	1
エコノミールーム	50GP	3
スイートルーム	200GP	5
ロイヤルスイート	500GP	10

↑1人だけ消耗が激しかったりするときは、個別に泊まらせる。

↓52週間で1年が経過し1歳年をとる。安易な宿泊は避けよう。

注意 馬小屋以外は1回の回復につき1週間が経過してしまう

基本攻略法

パーティーをどう活用すればスムーズに冒険を続けられるか。ここでは冒険を始める前から城に戻るまでのキャラクターの基本的な行動の一部始終を解説する。ぜひ覚えておいてほしい。

冒険を始める前に

冒険前	冒険中	冒険後

訓練場で作った、武器を持っていないキャラクターをそのまま迷宮に送りこんでも、戦うことすらできず死んでしまうだろう。ここではまず、冒険に出発する前に、知っておきたい事例を解説する。

性格の異なるキャラは、同一パーティーを組めない

パーティー構成は酒場で行う。善のキャラを最初に選ぶと、あとは善と中立のみ仲間に加えられる。反対に悪のキャラを選ぶと、悪と中立のキャラのみリストアップされる。例外もあるが、性格が相反する者同士は一緒に行動できない。

組み合わせ可能な性格

可能

可能

不可

パーティーは最高6人まで入れられる

パーティー構成は6人までなら自由に行える。もちろん1人でも冒険は可能である。だがパーティーを少人数で構成したからといって、敵の攻撃が弱くなることはありえない。やはり基本は6人編成のパーティーだ。攻守や数々のアクシデントに対応できるよう、さまざまな職業で構成するとよい。

←中立の戦士と盗賊を1人ずつ作る。善悪両方に編入できる。

ボルタック商店では1人ずつ入って買物しよう

パーティーの構成が決定しても、すぐに迷宮に入ってはいけない。全員が丸腰で、何も装備していないからだ。リルガミンの中にある、ボルタック商店で装備品を購入しよう。最初は全員で一斉に入らずに、1人ずつ入る。入った後、全員からお金を集めることで、高額なアイテムでも買えるようになる。また、装備可能な商品に○や×が表示されるので選択しやすくなる。全員で入るのは、不要なアイテムを売却するときだけでいい。

←一度に入ると誰に何を割り当てればいいか分かりにくい。

→1人で所持金をすべて使い込まないように気をつけよう。

4 最初は武器よりも防具を優先するとよい

購入するアイテムは、まずＡＣを低くする装備を選ぼう。攻撃力が最強の剣を装備していても、何も防具を身につけていないＡＣ10の状態では、どんな弱いモンスターの攻撃でも防御しにくく、ダメージも大きい。前衛の武器は最初はロングソードが望ましい。そのかわり鎧と兜は多少高価でも、性能のよいものを身につけさせる。防御アイテムは武器と違って、プラスで表示されるものほどＡＣが下がり、マイナス表示のものはＡＣが上昇する。間違えないように。

5 極端な話、薬や巻物はなくても可

初期段階では僧侶、魔術師ともに、有効な呪文を覚えていない。そこでアイテムを購入して補おうと考えてしまいがちだが、最初のうちはなるべくガマンして、ひたすらレベルを上げよう。呪文を習得していないうちは、無理な遠出は出来ないというわけだ。ただ、万が一の場合に備えて、「ラテュモフィスの薬」だけは2～3個常備しておいてもよいだろう。

名称	価格
ディオスの薬	500
ラテュモフィスの薬	300
カディノの巻物	500
バディオスの巻物	500
ハリトの巻物	500
ソピックの薬	1500

6 買物後は再び酒場へ戻り、装備する

ボルタック商店での買い物がひととおり終わったら、もう一度ギルガメッシュの酒場へ戻ろう。品物を買っただけでは装備したことにはならないので、そこできちんと装備する必要がある。間違って購入したものがないか、再度確認しよう。「お金を集める」で買い物を1人ずつ行なった場合、酒場で残ったお金を山分けすることができる。ここで装備を済ませて、初めて迷宮に入る準備ができる。

7 基本的なパーティーの組み合わせを考える

例えば魔術師６人でパーティーを作っても、呪文に耐性のあるモンスターに遭遇した場合、全滅させられる可能性がある。そこで、全員が無駄なく、役割をもって行動できる編成を考えよう。基本的に、まず物理攻撃の得意な戦士系が２～３人は必要。そして宝箱のトラップを外すための盗賊が１人。ＨＰ回復を行える僧侶が1～2人。物理攻撃が通用しない敵に備えて、魔術師も１人は加えたい。これがクラスチェンジも考慮した理想のパーティー編成だ。

戦士系	打撃系攻撃に長け、HPが高い、防具が豊富。
魔術師系	攻撃系の呪文を得意とする。
僧侶系	回復系の呪文を得意とする
盗賊系	宝箱を開けるのに必要。

8 出発前にセーブを忘れずに行おう

パーティーがダンジョン内で全滅して、それっきりになってしまうほど悲惨なことはない。新たに作ったパーティーを救出にむかわせても、まだレベルが低いとさらに全滅してしまう可能性もある。ある程度やり直しがきくように、マメにセーブするようにしよう。メモリーカードのスロットが２つあるが、このゲームは２つのデータからのパーティーの合流は一切できない。地道に育てていくしかない。

←パーティーが全滅してもマメにセーブしてあれば、直前から再開できる。

冒険前 冒険中 冒険後

ダンジョン内部

戦闘以外でも移動中にさまざまなアクシデントがパーティーを襲う。どのような状況にも、即座に対応できるよう、常にベストの態勢を心がけよう。

9 パーティーのフォーメーションを考えよう

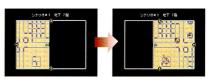
迷宮内パーティーは、前衛に３人、後衛に３人という形で進む。前衛の３人は、戦闘時の物理攻撃が可能だ。後衛は物理攻撃はできないが、敵の物理攻撃を受けることもない。並び方は基本的に、ＡＣの低さとＨＰの量を基準とする。フォーメーションの変更は、キャンプ以外では行えないので注意しよう。

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である

迷宮内部は単なる迷路ではない。落とし穴である「ピット」や、周囲がまったく見えなくなる「ダークゾーン」、「回転床」が点在している。また一方通行の扉があり、入った所からは戻れなくなる場合がある。冒険者を容易に進ませないための仕掛けがあふれているので、十分に警戒してこまめにマップを見ながら進みたい。

- ピット＝ワナにはまりダメージ
- シュート＝落とし穴。重要なルートになるところもある
- 一方通行扉＝通ると後戻りできない
- 回転床＝乗ると回転し、方向感覚を失わせる
- 落盤＝ピット同様踏むとダメージ

11 マップの端を越えると、反対側へループする

通常、ダンジョンは20×20のブロックで構成されており、隅は壁で区切られている。画面の端が壁で隔てられていない場合、そのまま同じフロアの反対側に通じている。奥のフロアになると、このループを利用しなければ先に進むことができない階がある。混乱しやすいので、どの通路がどこに通じているのかをよく確認しながら、進もう。

12 城へ戻るタイミングを知ろう

モンスターとの戦闘や仕掛けられたトラップにより、キャラクターの生命が危険だと判断したら、地上へ戻ろう。また、僧侶や魔術師の呪文詠唱回数が０になった場合や、目的を達成したときにも地上へ戻るように。宿で宿泊することで、呪文詠唱回数やＨＰの回復を行える。回復が済んだら、再び迷宮に入り冒険を続行しよう。

城へ戻るタイミング

- 僧侶の呪文回数が0になった
- 魔術師の呪文回数が0になった
- 麻痺、石化などを受けた
- 毒を受けた

13 階段やエレベーターでさらに迷宮の奥へ進もう

フロアの中には、階段やエレベーターといった、移動手段が設置されていて、階の上下移動が可能になっている。稀にシュートで下の階に行けるものがある。ただし、移動した途端に敵が 不意に出現することもある。階を移動する前にＨＰやステータスの回復を忘れずにしておこう。

第1章 冒険に出る前に CHAPTER 1 ●基本攻略法

14 ダークゾーンに入ったら、より慎重に移動しよう

フロアの中には、ダークゾーンが設けられている場所がある。このエリアに入ると視界の一切がさえぎられ、周囲がまったく見えなくなる。周囲を明るくする呪文「ミルワ」や「ロミルワ」の効果も、ここではまったく効果がないので注意。中にはダークゾーンのエリア内にワープゾーンが設けられているところがあるので、気を抜くことはできない。暗闇とはいえ、通った道はすべてオートマッピングにより必ず開けられていく。少し歩くたびにマップを確認する習慣をつけておこう。また、「壁は通り抜けられませんよ」と表示が出た場合も、マップをチェック。○ボタンを入力すると、ドアが開いて新たな通路を発見できることがあるのだ。

←単に現在位置だけでなく、向いている方向も確認しよう。

15 モンスターが出現しやすい場所は、ほぼ決まっている

モンスターとの遭遇は、ドアを開けた瞬間が最も多い。部屋の隅もよく出現する。積極的に部屋の入口や隅を狙っていけば数多く戦うことができて、経験値を取得しやすい。逆に言えば、パーティーが危険な状態のときは、ドアを開けるのは避けるべきである。モンスターが出現しにくい場所は、通路やダークゾーン、部屋の中央部分である。パーティーの状態を考えて動くところを選んでいこう。

ドア先	ほとんどの場合、ここで遭遇する。1／8の確率。
部屋のすみ	扉のない袋小路も該当する。1／9くらいの確率で遭遇。
部屋の中央	部屋のすみに比べ出現しにくい。だいたい1／100の確率。
ダークゾーン	ほかの場所に比べ遭遇するはの稀。1／100くらい。
通路	たえず歩き回っていれば1～2回は遭遇。1／95程度。

16 毒は死に至ることもある恐いステータス異状だ

冒険を始めた頃に一番恐いのが毒によるステータス異状。盗賊が宝箱を開けるのに失敗して毒針に引っ掛かったり、敵の毒攻撃を受けて被害に合う場合が多い。毒を受けたキャラクターは、1ブロック歩くごとに、あるいは、戦闘中で1ターンごとにランダムにHPを削られてしまう。城に戻りたくても、ダンジョンを移動しているうちに死亡してしまうケースがある。呪文でも解毒は可能だが、僧侶がレベル4の呪文を覚えないと唱えることができない。それまでの間は、ボルタック商店で売っている「ラテュモフィスの薬」に頼る。他を差し置いても、必ず2つは所持しておきたい。

←毒を受けた者が出たら、一刻も早く地上へ戻ろう。

17 ステータスの変化で、並ぶ順番が変わる

特殊能力をもったモンスターの攻撃を受けると、受けたキャラクターにステータス異状が発生する。麻痺、石化、睡眠は戦闘不能の状態となり、隊列の一番後ろにまわされる。そのぶん隊列が1つ上がり、4番目にいた後衛キャラクターが自動的に前衛として配置される。ステータス異状で、毒だけは戦闘の継続が可能である。睡眠は1ターンで回復して元の位置に復帰するが、麻痺、石化は戦闘が終了しても回復せず、最後尾に置かれたままである。ちなみに麻痺の回復呪文は、解毒の呪文よりも早いうちに修得できる。

←麻痺や石化は戦闘中、攻撃はできないがダメージを受けるので要注意。

→毒のステータス異状が生じても、そのまま戦闘に参加できる。

戦闘時

モンスターとの度重なる戦闘が『ウィザードリィ』の醍醐味である。ここでは戦いの駆け引きと有効な対処法を解説する。

18 攻撃力よりもACの差が戦況を左右する

敵との戦いで重要になるのは、攻撃力の差ではない。いくらこちらの攻撃力が上でも、敵のＡＣが低ければ攻撃は当たらないのだ。逆に、こちらのＡＣが低ければ、敵の攻撃を受ける危険性は少なくなる。そこで戦闘時には、防御力が低いと感じたら「マツ」や、敵のＡＣを上げる「ディルト」など、相手を見て常に適切な防御力に変更することが、被害を最小限に抑えるコツである。

移動中と戦闘中の画面では－10を超えたACは全てLOと表される

AC	-9	-10	-11	-12	--13	-14
表示	-9	LO				

19 モンスターの反応は4パターン

モンスターとの遭遇、即戦闘ではない。その時々で、モンスターが様々な反応を見せるからだ。通常のエンカウントの他に、出会いがしらに突然襲いかかってくるモンスターがいれば、まったく気づかないモンスターもいる。全部で４種類のタイプがある。気をつけなければならないのは、突然襲ってくるタイプ。無条件に最初のターンで、一方的に直接攻撃を受けてしまう。逆に優位に立てるのが、冒険者に気づかないタイプ。無条件に、最初のターンで、一方的に直接攻撃ができる。このときは、呪文以外のすべての攻撃方法が可能である。

通常の場合	最も多いパターン。素早さが高い者ほどより早く攻撃できる。
突然襲ってくる場合	非常に不利な状態。最初のターンにおいて一方的に攻撃を受ける。
気づかない場合	有効な状態。最初のターンで呪文以外の攻撃を一方的に行える。
友好的な場合	戦うか立ち去るかを選択。戦えば性格が悪に、立ち去れば善に傾く。

20 状況によっては「逃げる」ことも立派な戦術

敵と出会ったからといって、すべて戦闘しなければならないわけではない。まず見なければいけないのは、相手がどの種別のモンスターかということ。不確定の場合でも、シルエットである程度予想がつけられる。相手の数が多かったり、見るからに強そうな場合、または現在のパーティーの状態では戦闘を行うのが苦しいと思われる場合は、「逃げる」を選択しよう。僧侶のレベル３の呪文「ラテュマピック」を唱えてあれば、出会ったときに敵のモンスター名が必ず確定された状態で出てくるので、選択ミスをしなくなる。

←相手の種別などを判断し、自分たちの状態も考慮した上で選ぼう。

21 友好的なモンスターへの対応で性格が変わる

モンスターとのエンカウントで、稀に戦闘を好まない、友好的なモンスターが出現する。これにどう対応するかでキャラに変化が生じる。

善のパーティーが「戦う」を選択すると、パーティーの１人がいきなり悪の性格に変化してしまうことがある。逆に、悪のパーティーが友好的なモンスターとの戦闘を避け続ければ、善の性格になることもある。これを利用してワザと性格を変えることも可能だ。

↓残忍な行動の結果、ついに悪のビショップに。

↑戦闘を好まないモンスターを倒すか倒すまいか、考えよう。

22 HPが0になると、キャラクターは死亡する

HPは、そのキャラクターのもつ体力を示す。戦闘中にダメージを受けてHPが0になると死んだことになり、隊列の最後尾に置かれた状態でパーティーと行動する。早めに地上に戻りカント寺院で蘇生してもらおう。復活の可能性は、死んだキャラの運と生命力に左右される。また、テレポートや罠で岩の中に入ってしまった時は、どんなパーティーでも即全滅となる。

23 「逃げる」は6人中誰が選んでも最優先される

戦闘中に死者が出たり、パーティーの状況が非常に不利になった場合、その場から離脱しよう。敵から逃走するには、全員が「逃げる」を選択する必要はない。パーティーの誰か1人が選択すれば、何よりも最優先して逃げる行動に移る。逃げた場合、敵を倒していても経験値やお金は一切入らないので、注意しよう。

24 「逃げる」は必ず成功するとは限らない

「逃げる」を選択しても、100%成功するわけではない。しかも最悪なことに、逃げることに失敗すると次のターンでは一方的に攻撃を受けてしまい、大ダメージを受けてしまう。場合によっては全員死亡という事態も起こり得るので、状況をよく把握して選択しよう。とくに固定敵からは、絶対に逃げることができないので要注意だ。

25 眠らされると、戦いはかなり不利になる

人間型のモンスターがもつ特殊能力で、最も多いのが眠らせる能力だ。攻撃補助呪文「カティノ」に相当する。眠らされると、そのターンで受けたダメージが通常の2倍になってしまう。前衛が集中的に眠らされると、隊列が一時的に変わり、後衛が前衛に出て戦うことになる。次のターンでは睡眠は解除され、再び元の隊列で戦闘が行われる。こうした不測の事態に備えて、後衛も攻撃力の高い武器を装備しておくとよい。

26 敵の特殊能力によるステータス異状に要注意

睡眠の他にも、モンスターはさまざまな特殊能力をもつ。最も危険なのはクリティカルヒット。おもにニンジャがこの能力を持っており、どんなにHPが高いキャラでも一撃で首をはねられて即死することに。麻痺、石化は、初期の段階では呪文を覚えておらず、治療ができない。有料だがカント寺院で治してもらおう。

麻痺	戦闘不能。「ディアルコ」で回復
石化	戦闘不能。「マディ」で回復
睡眠	1ターンのみ。ダメージは2倍
クリティカル	HPの高さとは無関係に、即死

戦闘後

冒険前 冒険中 **冒険後**

モンスターを倒せば、経験値とお金が手に入る。さらに宝箱を見つけることもある。このゲームの魅力の1つ、宝箱からのアイテム入手を説明しよう。

27 経験値とお金は生存者で分配される

戦闘に勝利すると、必ず経験値とお金が与えられる。値は、倒した敵の種別と数で決まる。しかし、必ずパーティーの全員に対して、一律に加算されるわけではない。戦闘結果により死亡や麻痺など、戦闘コマンドが入力できない状態にあるキャラには、経験値とお金は加算されないのだ。この場合、取得できた値を、生き残ったメンバーで均等に分割することになる。

28 アイテムは宝箱の中に隠されている

経験値以上に重要なものが宝箱だ。宝箱の中身は、ボルタック商店では取り扱っていないアイテムが数多い。迷宮の奥に進めば、めったに出現しない貴重な武器が出てくることも。なかには特定の性格や職業専用の武器、防具もある。そういった貴重なアイテムを探すのが、ウィザードリィの最大の楽しみだといっても過言ではない。また、イベントアイテムが宝箱の中に入っていることがある。基本的に、宝箱を開けずに立ち去るという、無駄な行動はとらないようにしたい。

←宝箱を開けるのが、このゲームの醍醐味のひとつである。

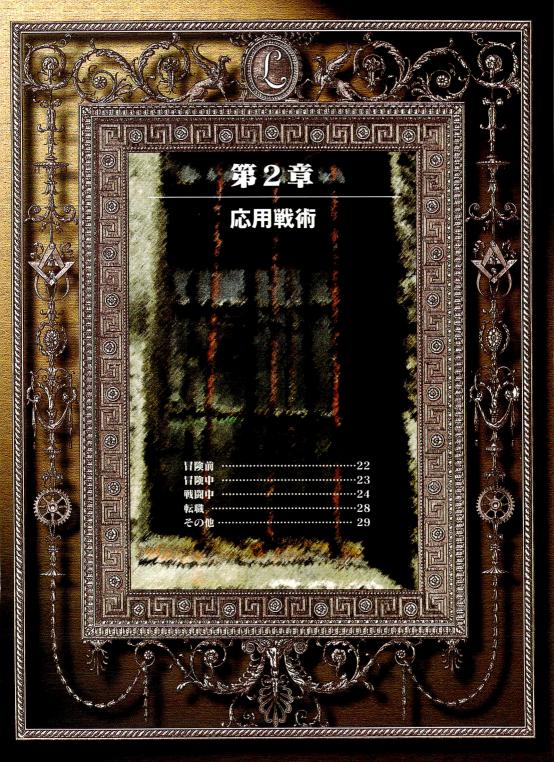
29 宝箱にも特殊能力並みのトラップが仕掛けられている

宝箱には様々な罠が仕掛けられており、罠を解除して開けないとステータス異状を起こす危険性がある。罠の種類と効果は右の表の通り。注意したいのは「テレポーター」。ランダムな場所に飛ばされてしまうため、パーティー全体に大きな負担となる。特に移動先が石の中だった場合、全滅だ。「プリーストブラスター」「メイジブラスター」は名称に該当する職のキャラを必ず石化や麻痺にさせるが、パーティー内にいなければ罠を外すのに失敗しても何も起こらない。

罠の名称	効果	対象
毒針	毒に冒される	解除者
ガス爆発	ダメージを受け、毒に冒される	全員
石弓の矢	ダメージを受ける	解除者
爆弾	ダメージを受ける	全員
スタナー	麻痺状態になる	解除者
テレポーター	ランダムな位置にテレポートさせられる	全員
メイジブラスター	魔術師系が麻痺または石化状態になる	該当者
プリーストブラスター	僧侶系が麻痺または石化状態になる	該当者
警報	新手のモンスターが出現する	全員

30 不確定アイテムは鑑定に出して確定

宝箱を開けて取得したアイテムは、すべて品名の頭に「?」がついている。これらはまだ不確定の状態なので、うかつに装備すると呪いがかかる。不確定アイテムは必ず鑑定しよう。パーティー内に司教がいれば、その場で鑑定が可能。アイテムを見つけたその場で、すぐに無料で鑑定できるのがメリットだ。しかし司教のレベルが低いと、稀に呪われり鑑定できなかったりすることもある。鑑定専用に司教を作っておいて、城に残しておくという手もある。

第2章

応用戦術

応用戦術

ここでは、フロア攻略に対応した形で応用戦術を紹介する。この章を参考にしながら自分流の冒険スタイルを見つけて欲しい。また、各見開きではイラストレーター末弥氏が今作のために描き下ろした、美しいモンスターイラストを計5点掲載した。素晴しいイラストの数々を十分堪能してほしい。

冒険前

いつ、どこで、何が起こるか分からない冒険には常に用意周到で望みたい。ここでは、城内でするべき事柄を中心に紹介していく。ダンジョンに入る前からもう冒険は始まっているのだ。

31 冒険序盤では薬や巻物を大量に用意

リターン
お金 経験値 アイテム
リスク
リスク

作成されたばかりの冒険者たちは非常に未熟で、特に低いＨＰと回復呪文の使用回数に頭を悩ますことだろう。そこで、ある程度装備が固まってきたら、ボルタック商店でＨＰ回復の「ディオスの薬」を大量に購入しよう。また、序盤での毒は冒険者にとって死活問題。毒の特性を持つモンスターが出現し始めたら、「ラテュモフィスの薬」も大量に購入しよう。300ＧＰと高価で、序盤で稼いだお金の大半はこの薬代で消えてしまうが、それだけの価値はある。

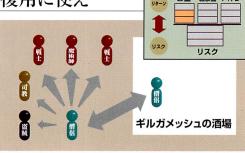
↑買い込んだ大量の薬や巻物は、通常、後衛のために装備品をもたない魔術師に持たせるべき。戦闘中に回復での援護もできるので、かなり重宝する。

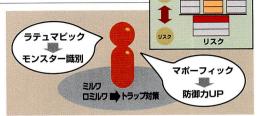
←ゲーム序盤はパーティーの人数分以上は常にそろえておきたい。

32 旅の疲れを癒すのは馬小屋で決定

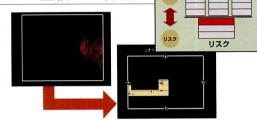
城でのＨＰ回復の手段として、宿屋への宿泊がある。料金は部屋のランクによりまちまちだが、お金の折り合いがつけば、少しでも高い部屋に宿泊したくなるものだ。しかし、宿泊は必ず馬小屋で。他の部屋はＨＰも回復するが、料金が高い。さらに、時間の経過が１週間と長く、何度も利用するとあっという間に年を取ってしまうのだ。どんなに高レベルになっても、宿泊は馬小屋で済ますようにしよう。

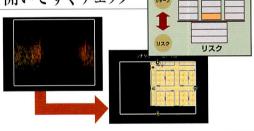
33 既存の僧侶は回復用に使え

ゲームを始めると、訓練場には初心者向けとして、既に何人かのキャラクターがいる。このうちの僧侶を回復用として活用しよう。作成されたキャラのレベルが低いうちは呪文使用回数が少ないため、パーティー内の僧侶だけで全員のＨＰを回復させようとすると、何日も宿泊しなければならない。はじめからいる僧侶はある程度レベルが高いので、ゲーム序盤から中盤は、彼の回復呪文を利用するとよいだろう。

34 迷宮に入ったらまず3つの呪文を唱える

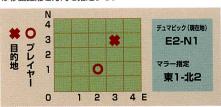
ダンジョンに入った直後にまず唱えてほしい呪文が3つある。モンスターを識別する「ラテュマピック」と、視界が広がり、トラップと隠しドアが確認できる「ミルワ」か「ロミルワ」。そしてパーティー全員のACを2つ下げる「マポーフィック」だ。「ミルワ」、「ロミルワ」は効力に制限があるのだが、他の2つは冒険を中断するまではずっと効力を発揮し続けてくれる。

冒険中はなによりも「慎重になる」ことが非常に大切だ。特に冒険者たちが未熟なうちは、臆病なくらいが丁度いい。すべての行動を冷静に対処すれば、必ず最善の答えが導き出されるはずだ。

35 新しく探索するフロアは壁沿いに行動

未知のダンジョンを探索するには、まず地形を把握するのが攻略の基本。そのためには、マップを正確に把握する作業が必要になってくる。その際に、必ずパーティーの場所が把握しやすい壁沿いから攻略していったほうがマッピングしやすい。特に部屋になっているエリアは、壁沿いに進み、一周してから中央に寄って行くほうが、より早く地形を把握することができる。

36 回転床は、マップを開いてすぐチェック

プレイヤーがオートマッピングを採用していることを前提に述べると、回転床は悩まされるようなトラップではない。回転床にかかったら、すぐさまマップを開いて自分のパーティーの位置と向いている方角を確認しよう。これなら迷うことは絶対にないはずだ。簡潔に方向を把握したいなら、周囲をみるのが一番。壁が近くにあれば目印となり、分かりやすい。

37 「マラー」は「デュマピック」を使用してから

「マラー」は階層を越えてワープができる便利な呪文だ。だが、目標を誤ると取り返しのつかないことになる。実行する前には、必ず位置確認の呪文「デュマピック」を唱え、現在地を把握しよう。しかし、ここで注意して欲しいのが、位置の表示の違いだ。「デュマピック」がマップの座標を示すのに対し、「マラー」は移動距離と方角を指定する。

Illustration by J.Suemi
（LION OF HELL-scenario3）

戦闘はウィザードリィのメインとなる部分だ。それだけに知っておきたい知識はたくさんある。以下の項目は、応用といってもどれも覚えて欲しいものばかり。熟知して、戦闘に負けない冒険者になろう。

38 アイテムを使いこなすため属性変更

ウィザードリィにおいて対極の存在である善と悪。ゲーム中には、それぞれの属性専用で強力な装備品が多数存在する。しかし、属性の異なるままで、それらの装備品を装備すると必ず呪われてしまうのだ。そこで注目されるのが、「友好的なモンスター」の存在。このモンスターの対処で属性を入れ替えることができる。属性が違う強力な装備品を手に入れたときに実行するといい。

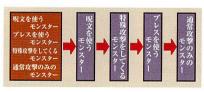
39 不確定名モンスターをある程度認識する

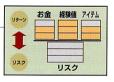
僧侶がモンスター識別呪文「ラテュマピック」を覚えるまでは、モンスター名が不確定のまま戦闘することになる。そこで、容姿と確定名を覚えよう。不確定名からある程度予想がつくようになる。だが、なかには容姿が同じモンスターが存在するのだ。その場合は、出現したフロアで正体を判断しよう。これはゲーム序盤の理想であってレベルの上がった中盤以降は呪文で確実にわかるようしておく。

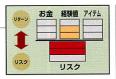
↑モンスターの容姿を記憶している上で、そこから割り出せば、まったく分からない訳でもない。

←不確定名のまま倒しても、博物館に掲載されない。完成を目指すなら呪文で判別しよう。

40 複数のモンスターとの戦闘優先順位

モンスターが何種類も、同時に出現したときは、最も恐い攻撃をしてくるグループから狙うのが定石。特に、呪文攻撃をしてくる種類から先に倒していくのがよいだろう。

41 種類別モンスター対処法

ほとんどのモンスターは、特定の攻撃に対して極端に弱い。いかに手強いモンスターでも、弱点を突かれてはひとたまりもないはず。種別によっておおまかに分類できるので、必ず覚えよう。相手を知ることは戦闘をする上での絶対条件だ。少ない稼働で最大の効果を狙うようにしよう。

42 呪文使用頻度表

魔術師系21種類、僧侶系29種類合計で50種類ある呪文は、レベル別で使用回数が決まっている。ここでは比較的使用頻度が高い呪文を、最大５つの星印の数で一目で分かるようにした。参考にして、いざというときのために切り札ともいえる呪文は必ず数回取っておこう。

魔術師

Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7
ハリト ★★★ モグレフ ★ カティノ ★★★★★ デュマピック ★★	ディルト ★ ソピック ★★	マハリト ★★★★ モリト ★★★	モーリス ★★★ ダルト ★★★★ ラハリト ★★★	マモーリス ★★★★★ マカニト ★★★ マダルト ★★★★	ラカニト ★★★★ ジルワン ★★ マゾピック ★ ハマン ★★	マラー ★★★★ マハマン ★★ ティルトウェイト ★★★★★

僧侶

Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7
カルキ ★★ ディオス ★★★★★ バディオス ★ ミルワ ★★★ ポーフィック ★	マツ ★★★ カルフォ ★★★ マニフォ ★★★★ モンティノ ★★★★★	ロミルワ ★★★★ ディアルコ ★★ ラテュマピック ★★★★★ バマツ ★★★★★	ディアル ★★★★★ バディアル ★ ラテュモフィス ★★★★★ マポーフィック ★★★★★	ディアルマ ★★★★★ バディアルマ ★ リトカン ★ カンディ ★ ディ ★★ バディ ★★★	ロルト ★ マディ ★★★★★ マバディ ★★ ロクトフェイト ★★	マリクト ★★★★★ カドルト ★

Illustration by J.Suemi
（NOCORN-scenario3）

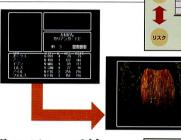
43 呪文抵抗力は要注意パラメータ

深い階層のモンスターほどパラメータ、呪文抵抗力が高くなる。これは、冒険者たちの呪文を妨害する能力である。例えばシナリオ2の「ファズボール」などは、抵抗力100%という呪文をまったく受け付けない敵だ。数値は絶対的で変動しない。このためモンスターデータを参照して、数値から判断し、「呪文が効かない敵」と「呪文が有効な敵」というように、あらかじめ割り切って認識したほうがよいだろう。

↑まったく呪文の効かないモンスター「ファズボール」。打撃攻撃のみで地道に倒そう。

←呪文抵抗力は、モンスター博物館や巻末のモンスターでこまめに確認する。

44 善パーティーのみ高確率で戦闘を避けられる

宝箱のトラップでも厄介な部類に入る警報。一度鳴ったのを皮切りに連続でモンスターが出現し、逃げだしても新たに現われて戦闘になる。しかし、善と中立のパーティーにのみ打開策がある。ある程度逃げていると、友好的なモンスターが出現する。ここで「立ち去る」を選択すれば、戦闘をやり過ごすことができるのだ。何度も敵が出現するドアもこの方法で切り抜けられる。HPが少ない状態のときに使用しよう。

45 覚えて欲しい武器のダメージ値

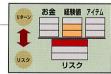
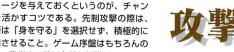
複数攻撃できる武器は、ある程度のダメージ値を推測できる。例えば、「ロングソード+2」のダメージ値は3から12。これは1から4の攻撃を3回行うこと。1から4の平均値は(1+2+3+4)÷4で求められ、2.5。これを3回行うので7.5になる。よって1回の攻撃につき、7.5のダメージが期待できるのだ。もちろんここから冒険者の力やモンスターのACなどが影響する。あくまでも、参考程度でとどめて欲しい。

46 先制攻撃では、後衛はアイテムで対応

先制攻撃は戦闘において圧倒的有利に展開できるが、前衛の打撃攻撃のみで終らせるのは非常にもったいない。後衛は、打撃攻撃と呪文攻撃はできないが、アイテムを使っての攻撃、または援護だけは可能なのだ。

例えば、シナリオ1の「炎の杖」は戦闘中に"アイテム""使う"で「マハリト」の効果が、シナリオ3の「死のロッド」は「マカニト」の効果が得られる。

以上のアイテムでモンスターにある程度ダメージを与えておくというのが、チャンスを活かすコツである。先制攻撃の際は、後衛は「身を守る」を選択せず、積極的に参加させること。ゲーム序盤はもちろんのこと、後半まで特に有効な知識だ。

↑先制攻撃でもアイテムでの攻撃は可能。後衛のキャラクターに大量のアイテムを持たせよう。

47 固定モンスターからは逃げられない

通常戦闘で「逃げる」を選択すれば、かなり高い確率で成功する。しかし、固定モンスターからだけは絶対に逃げることができない。固定モンスターとは知らずに、長い間ずっと「逃げる」を選択している場合は最悪である。また、冒険をすすめると、固定モンスターで登場したものに、通常のエンカウントをすることもある。固定モンスターかどうかは、シナリオ攻略で網羅してある。

↑シナリオ１のワードナーや、シナリオ２のダイヤモンドの装備品が固定モンスターだ。

←通常のモンスターが、固定モンスターとなって登場してくる場合もある。

ウィザードリィの大きな楽しみの一つが、「アイテムを集める」ことだ。冒険者が手に入れたい貴重なアイテムは罠の掛かっている宝箱にある。罠をはずす危険を冒しても開ける価値があるのだ。

宝箱

48 警戒すべきトラップはテレポーター

宝箱のトラップで最も危険なのが「テレポーター」だ。運悪く壁のなかに飛ばされてしまったら、無条件で全滅となる。さらに冒険の序盤では、ステータス異状を引き起こす「毒針」や「スタナー」も恐い。パーティーの盗賊が未熟なうちは、高確率で罠を判別できる「カルフォ」を活用して、ミスを減らすようにしたい。

49 宝箱を調べたキャラは2度同じ宝箱を調べられない

宝箱の罠を一度調べたキャラクターは、二度と同じ宝箱を調べることができない。盗賊が調べたがうっかり見逃してしまった場合には、僧侶の「カルフォ」で見直そう。または盗賊の次に判別が信頼できる忍者が確認してもよい。

また、少々ギャンブル性が高くなるが、盗賊以外の５人のキャラクター全員に調べさせ、一番多かった罠を選ぶという荒技も場合によってはある。しかし、あくまでも緊急用なので、常に盗賊の段階で確認したい。

←盗賊の判別結果は絶対に見逃さないようにしたい。盗賊の存在意義は、宝箱を開けるためだけにある。

→盗賊で判別できず、多大なリスクを負うくらいなら、いっそのことあきらめてしまおう。

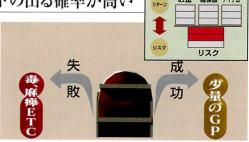
Illustration by J.Suemi
（DAMNED-scenario3）

50 所持アイテム欄には必ず空きがあること

パーティーの誰かのアイテム欄に空きがないと、アイテムは登場しない。これでは貴重なアイテムを入手するチャンスをみすみす放棄するようなものだ。迷宮の奥に進むほどモンスターの落とすアイテムは、希少価値が高くなっていく。最深部ほど、所持アイテムの数をこまめにチェックしたい。アイテム欄が埋まりそうなら、思い切って、利用価値が低いものから早めに捨ててしまおう。

51 冒険序盤はゴールドの出る確率が高い

どのシナリオでも、比較的浅い階層での宝箱は、少量の金額の場合が多い。また、ゲーム開始直後であると盗賊も未熟であるため、宝箱の開封にはたびたび失敗する。少量のＧＰのため、非常に高いリスクを犯す必要はない。盗賊のレベルが上がるまでは、宝箱をまったく無視するのも手。罠を外す確率が高くなった頃には、貴重なアイテムが出るフロアを冒険しているだろう。

転職

転職は戦闘能力を高めるが、多少のリスクも伴う。タイミング、相性、上級職への条件等、あらゆる要素を考慮に入れて決定する。上手な転職で、パーティーをさらにパワーアップしよう。

52 僧侶、魔術師は全呪文を覚えてから転職する

僧侶、魔術師の転職は、基本的には呪文をすべて覚えてからが望ましい。呪文を覚え切らずに転職し、再び残りの呪文を覚えようと元に戻ると、膨大な経験値を必要とするからだ。そうならないためにも、呪文は覚えられるうちにまとめて覚えてしまうのが得策である。パーティーの事情により、やむなく転職せざる得ない場合でも、僧侶、魔術師ともに「ディアルマ」、「マダルト」が唱えられる、レベル５程度の呪文は覚えておいたほうがいいだろう。

53 上級職はなるべく同系列から転職する

司教、侍、君主、忍者は一般に上級職と呼ばれる職業で、ゲーム開始直後に就くことは非常に難しく、転職専用職と言っても過言ではない。上級職は、２つの基本職の特徴を併せもっている。例えば、魔術師と僧侶の呪文を使いこなす司教。魔術師が転職すれば、魔術師の呪文を使いつつ、僧侶の呪文を覚えていく非常に効率のいいキャラクターができるのだ。上級職へ転職する際には、現在の職業にあった系列を考慮の上で、決めるといいだろう。

第2章 応用戦術 CHAPTER 2 ●転職

54 上級職を狙うなら、レベルアップ時注目

リターン　お金　経験値　アイテム
リスク　リスク

レベルアップを重ねれば、パラメータが単純に上がって行く訳ではない。その職業の特性に必要とされないパラメータは退化し、レベルアップの際に下がってしまう場合があるのだ。しかし、あくまでも確率での話。同じ状態で、宿屋に宿泊してもレベルアップの状態はそれぞれ異なる。上級職の転職を希望するキャラのパラメータが下がったら、思い切ってリセットボタンを押そう。

↑ひとつでも下がった項目があれば、リセットボタンを押す。上級職を目指しているキャラなら必須だ。

←納得のレベルアップであったら、初めてセーブする。細かい選択が転職を左右する。

55 盗賊の短刀での転職のデメリットをなくす方法

リターン　お金　経験値　アイテム
リスク　リスク

シナリオ1、3に登場する「盗賊の短刀」。盗賊がそのままのレベルとパラメータで忍者に転職できるアイテムだ。しかし、次のレベルアップまでは忍者の経験値の量が必要となり、かなり苦労するのが欠点である。そこでモンスターの特殊攻撃、「エナジードレイン」を受けよう。早速、忍者に合せたレベルになる。忍者の経験値が膨大なため、1レベル下がったとしても、実質経験値は増えたことになるのだ。

その他

「その他」の項目では、初心者にもわかりやすいように、いろいろな状況に応じた細かいテクニックを紹介する。なかでもレベルアップに関する60、63の2つは、冒険序盤でかなり役に立つ知識だ。

56 強くなったら忍者1人で冒険に出る

ハイリターン　お金　経験地　アイテム
リスク　リスク

経験値は、戦闘後に冒険者たちの人数で割り振られ、実際はデータに記載された数値より少なくなる。そこで、宝箱の罠を外すことに長ける忍者が強くなったら、1人で冒険に出ることをお薦めする。

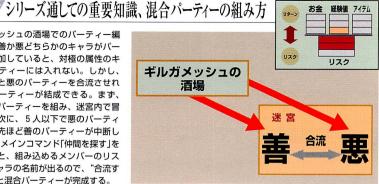
装備なしで十分戦える忍者ならば、アイテムを多く持ち帰ることができる。無事に冒険から帰ってきた忍者は、パーティーを組んだ場合に比べ多くの経験値とアイテムをもっているだろう。

←1人で冒険に出かけるのだから、それなりのレベル、そして覚悟が必要である。最深階まで活躍すれば多くの経験値を一人占めできる。

↑僧侶から転職させて、上級の回復呪文を唱えられる状態で望むべき。たいした回復手段もなく1人で行動するのは、自滅行為に等しい。

Illustration by J.Suemi
（FATE SPINNER-scenario3）

57 シリーズ通しての重要知識、混合パーティーの組み方

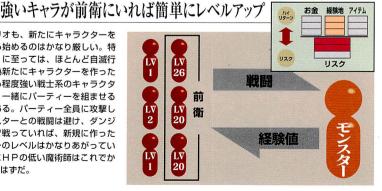
ギルガメッシュの酒場でのパーティー編成の際に、善か悪どちらかのキャラがパーティーに参加していると、対極の属性のキャラはパーティーには入れない。しかし、迷宮内で善と悪のパーティーを合流させれば、混合パーティーが結成できる。まず、酒場で善のパーティーを組み、迷宮内で冒険を中断。次に、5人以下で悪のパーティーを作り、先ほど善のパーティーが中断したところで、メインコマンド「仲間を探す」を選ぶ。すると、組み込めるメンバーのリストに善のキャラの名前が出るので、“合流する”を選ぶと混合パーティーが完成する。

58 イベントアイテムは何度でも手に入る

例えば長期間に渡る冒険を行なっていると、アイテム欄がアイテムでいっぱいになってしまい、これ以上新しいアイテムが持てない状況になる。こういった場合に優先的に捨てるアイテムは、店で売っているものや、性能の劣る武具になるだろう。それでもアイテム欄が宝箱から得た貴重なものばかりだったら、思い切ってイベントアイテムを捨てよう。手に入れた場所に戻れば、必ず何度でも取れる。ただし、鍵など通行用イベントアイテムを捨てると帰れなくなる場合があるので要注意。

59 全滅したらパーティー捜索隊を出す

パーティーがダンジョン内で全滅してしまったら、早急に捜索パーティーを派遣しよう。早い段階であれば全滅したパーティーを助け出すことが可能なのだ。時間が経つにつれて、所持アイテムもなくなってしまい被害は大きくなるばかり。連れ戻す際には、捜索パーティーの空きの人数しか連れ帰れない。その為6人パーティーの全滅は3人で2回行くのがベスト。「カンディ」はおおまかにしか解らず、あてにできない。

60 強いキャラが前衛にいれば簡単にレベルアップ

どのシナリオも、新たにキャラクターを作って1から始めるのはかなり厳しい。特にシナリオ2に至っては、ほとんど自滅行為だ。その為新たにキャラクターを作ったときに、ある程度強い戦士系のキャラクターがいたら、一緒にパーティーを組ませるのが得策である。パーティー全員に攻撃してくるモンスターとの戦闘は避け、ダンジョン奥深くで戦っていれば、新規に作ったキャラクターのレベルはかなりあがっているはず。特にHPの低い魔術師はこれでかなり楽になるはずだ。

61 ボルタックを利用せず呪いを解く方法

キャラクターが呪いのアイテムを装備していると、攻撃に失敗したり、同種のアイテムが装備できなかったりとかなり分が悪くなる。しかし、ボルタック商店で呪いを解いてもらおうとすると多額の請求がくるのだ。少しでも所持金を減らしたくない場合には、「ロクトフェイト」のデメリットであるアイテムを失うことを利用しよう。アイテムとお金を酒場のキャラクターに預け、迷宮に入って戦闘中に「ロクフェイト」を唱える。繰り返すうちに呪いのアイテムは消えてしまうだろう。

62 キャンプを開いて何度でもメッセージを聞く

各シナリオ共通して×ボタンでキャンプ画面を呼び出すと、そのエリアに踏み入れたという認識がされる。このため、メッセージが表示されるエリアでは、その場でキャンプ画面を開くだけで何度でもメッセージが見られるのだ。移動するとモンスターが出現しやすい場所でのメッセージの見落しは、へたに移動せずにその場でキャンプ画面を開いてメッセージを確認しよう。また、あまり意味はないが、アイテムが拾える場所でこれを繰り返すと、その場でアイテムがたくさん手に入る。

63 生かさず殺さずの戦闘で経験値を稼ぐ

モンスターのなかには、戦闘中に仲間を呼ぶものもいて、放っておくときりがない。しかし、その仲間を呼ぶことを逆手にとった有効的な戦法がある。

なるべく強力な攻撃をしてこない仲間を呼ぶモンスターを見つけ、戦闘序盤はとにかく「バマツ」や「ソピック」でパーティー全員ACをできるだけ下げるのだ。ある程度防御力をつけたら、こんどはモンスターの数を減らす。このとき最後の1体は必ず残しておく。そしてまたかなりの仲間が増えたところで打撃を与える。これを繰り返しているだけで、かなりの経験値が期待できる。パーティが高レベルの場合は、より経験値の得られるモンスター相手に戦えばよい。

リターン
リスク
お金
経験値
アイテム
リスク

Illustration by J.Suemi
（SOUL TRAPPER-scenario3）

64 呪われたアイテムを持つ忍者は、クリティカルがない

非常に高い攻撃能力をもつ忍者。いうまでもなく、一撃必殺の特殊能力クリティカルを備える戦闘のプロフェッショナルだ。しかし、忍者最大の武器クリティカルが、封じられてしまう場合がある。

友好的なモンスターに対して、「立ち去る」ばかりを選択して善になった忍者が、対極の属性になってしまった「手裏剣」を装備すると、呪われてしまうのだ。呪われている間は絶対クリティカルが発生しない。この様な状況に陥ってしまったら、早急に呪いを解くこと。お金がなかったら「ロクトフェイト」を使おう。

65 HPが変動するアイテムを持っている場合、こまめにチェック

シナリオ1と2に出現するアイテム「死の指輪」は、歩いているだけでHPが3か6減少する。運搬中はHPの状態をこまめにチェックして、HPを回復したり、HPに余裕のある別のキャラが持つなりして運ぼう。

それとは相反して、シナリオ1には「ワードナの護符」とよばれる、もっているだけでHPが回復するアイテムが存在する。こちらは、パーティー全員にまんべんなく渡して、常に最大HPで行動しよう。

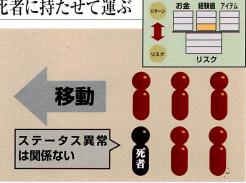
66 あえてテレポートの罠にかかり、未開の地に移動

序盤、中盤もテレポートでしか行けない未侵入エリアが数多くある。しかし「マラー」は冒険も終盤にならないと覚えない。少々、ギャンブル性が高くなるが、宝箱の罠「テレポーター」での移動を試みよう。戦闘後の宝箱で盗賊が「テレポーター」と判断したら、別の罠を外しに掛かる。罠が「テレポーター」であれば、その階層のどこかに飛ばされてしまうのだ。シナリオ1の地下4階では未侵入エリアが多いので、このフロアで試してみるとよいだろう。実行する前のセーブは忘れずに。

67 呪われたアイテムは死者に持たせて運ぶ

「死の指輪」は持ち歩くことでキャラクターのHPが減少していく呪いのアイテム。しかし、このアイテムを城まで無事にもって帰ることができれば、250000GPで売れるのだ。もし、パーティーの誰かが死亡していたら、そのキャラクターにもたせよう。アイテムによる呪いは、もっている個人にのみ。パーティーの他のキャラクターにはまったく影響がない。ただし、アクセサリーとして装備すると、受け渡しができなくなってしまう。城から離れたところで装備してしまうと死は確実だ。不用意に装備しないようにしよう。

第3章

シナリオ攻略編

各シナリオの互換について

１枚のＲＯＭにシナリオが3つ入っているため、ゲームが3倍楽しめる『リルガミンサーガ』。シナリオは独立しているが、キャラを転送できるシステムのため、それぞれに互換性があるのだ。ここではキャラクターの転送にあたって注意したい点を説明する。

自分の育てたキャラを別のシナリオへ転送できる

あるシナリオで育成した愛着あるキャラクターを、別のシナリオへ転送させて楽しむことができる。ただし、シナリオ間の互換性はまちまちで、相性の悪いシナリオ間での転送では、育てたキャラの実力が満足に発揮できないケースがある。互換性に注意したい。

↑転送させたいシナリオで、「キャラクターの転送」を選ぶ。

↑そして、データから他のシナリオにいるキャラを選択する。

↑性格など、必要な項目を決定したのちにキャラが転送される。

転送する際の注意点について…

シナリオ間を転送する場合は、いくつかの制約がある。お金やアイテム、覚えた呪文を失ったり、レベルや性格、年齢が変化する場合などがある。右図でシナリオ間の互換性を明記したので、転送するときの参考にしてもらいたい。

シナリオ3→シナリオ1

レベル	レベル1
性格	継承
年齢	20
呪文	リセット

シナリオ1→シナリオ3

レベル	レベル1
性格	選択（職業による）
年齢	20
呪文	リセット

シナリオ2→シナリオ1

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承

シナリオ1→シナリオ2

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承

シナリオ3→シナリオ2

レベル	継承
性格	継承
年齢	継承
呪文	継承

シナリオ2→シナリオ3

レベル	レベル1
性格	選択（職業による）
年齢	20
呪文	リセット

おすすめ攻略順は1→3→2。制覇しながら進むのが良い

シナリオをすべてクリアしたい人は、はじめに1から始める。シナリオを制したら、次は3へ転送。その後2へと転送させる。これが転送時のロスが一番少ない、全シナリオ制覇のルートだ。キャラクターを大事に使うことができるので、長く楽しむことができる。

↑シナリオ1は、レベル1からキャラを育てやすい。

↑3では善と悪の性格なら、計12人のキャラが必要となる。

↑転送されたキャラを使うことを前提とした2は、最後に挑戦。

アイテムを持って転送しないように注意!

どのシナリオ間の転送でも、キャラクターの所持するアイテムは、転送の際にすべてを失ってしまう。そこで転送するときアイテムは、ボルタック商店に売っておくか、仲間に渡しておくかしたい。

ボルタック商店に売れば、高額ながらも貴重なアイテムは売却した数だけきちんと残り、あとで購入することができる。そのシナリオにひとりもいなくなるなら売却する。　または荷物持ち用に新規でキャラを作り、その彼に預ける。これが一般的だろう。後にプレイヤーお気に入りのキャラが登場したときに、すぐ最強の装備を与えることができる。　いずれにせよ、アイテムはむやみに消さずに、すべて残しておこう。

↑所持していたアイテムは、すべて自動的に消去されてしまう。

転送は上級職から行うと大変便利だ

転送してもステータスは変わらないので、性格さえ変えなければ職業はそのままでプレイできる。そこで、転送は上級職から転送することを奨めたい。上級職はなろうと思っても条件が厳しいため、キャラ作りからいきなり選ぶのは困難だからだ。一般的に、すでに育てているキャラならステータスが高いため転職の選択肢が多く、上級職を選びやすいはずだ。

↑上級職はレベルアップによるステータスアップでなるのが早道。

おすすめの職業

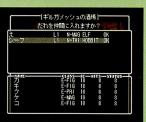
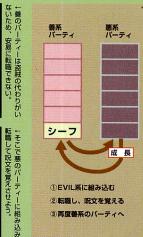
忍者…ステータス的に優秀
侍……戦士並の力強さと魔術師系の呪文を覚える
君主…装備の種類が多く僧侶系の呪文を覚える

シナリオをすべて攻略したい人へ

シナリオ1から12人のパーティーを育てておくと良い

すべてのシナリオを制覇しようと考えているプレイヤーは、始めからキャラクターを12人を作っておくといいだろう。シナリオ3では善と悪の両方のパーティーが必要となるし、どのシナリオでも性能の良い、性格付けされたアイテムを収集することを考えると、どうしても善と悪両方のパーティーがほしくなる。　また、例えば善のパーティーでは、唯一盗賊が中立でないと一般的なパーティーが構成できない。この盗賊を転職させるため、無駄な7人目のキャラが必要となる。　そんなとき、悪のパーティーがあれば、盗賊を転職させ、呪文を覚えさせることが無駄なくできる。覚えれたら再び善のパーティーに戻せばよい。

←善のパーティーは盗賊の代わりがいないため、安易に転職できない。

←そこで悪のパーティーに組み込み、転職して呪文を覚えさせよう。

『リルガミンサーガ』ならではのキャラクター育成のおもしろさ

ページの見方

シナリオ1から3までに分けて、それぞれの各フロアごとにマップ攻略の解説を行う。完全マップもちろんのこと、発生するイベントやメッセージ、注意したいモンスターも掲載したので、攻略の参考にしてほしい。

❶各シナリオの階層を表わす。すべて3ページ単位で構成している。

❷20×20の決められたマップを余すことなく完全掲載。座標入りなのでマッピングしながら進もう。

❸フロアで先頭グループに登場するモンスターのリスト。危険度も表記してある。

❹マップ上の記号の意味を、ここで説明。アイテムの探索に役立てよう。

❺最初に降り立つ、そのフロアのシーン。長く、そして広い回廊は冒険者を混乱させる。各フロアの内装を記憶しよう。

❻ダンジョンを探索するにあたっての、適切なパーティーの平均レベルを明記している。

❼フロア攻略に参考にしたい戦術を3つ、22ページからの応用戦術の番号と見出しで明記した。

❽知っておきたい、そのフロアならではの攻略情報をONE POINTで分かりやすく表示している。

❾各フロアに出現する、主なモンスターの特徴と、戦略を解説した。

記号の意味

フロア情報を各記号ごとに分けて、座標単位で説明する。モンスターは強敵の対処法を明記した。

MAP 攻略：マップ上で発生する、特別な出来事をそれぞれ説明する。

メッセージ：移動中に出る各種メッセージは、ここで座標とともに解説。

条件：イベントをクリアする条件を、発生する座標とともに掲載。

モンスター：そのフロアで登場する強敵を数匹ピックアップ。その攻略法。

マップの基本的な見方

マップ上に配置されているさまざまなオブジェクトは、以下の記号で表現される。また、これら以外にも記号は存在する。その場合は、マップ横で記号の見方を説明した。これら記号の意味を理解すれば、ダンジョンのマップを十二分に活用できるだろう。

上り階段　固定モンスター
下り階段　シークレットドア
ワープ入口　一方通行
ワープ出口　岩壁
メッセージ

STORY OF SCENARIO#1

Proving grounds of the mad overlord

エセルナートという世界に、世界制覇を目指す王がいた。
偏執的なまでの征服欲に、人々は彼をこう呼んだ。
狂王トレボーと…

◆

王は世界制覇のために、最強の精鋭部隊の育成と、
邪悪な魔術師ワードナに奪われた護符の奪還を渇望する。

◆

そして王は世に散る逸材の発掘のために召集を行なった。
地下迷宮に立てこもる、ワードナの奪った護符の奪還。
それが王の命であった。その報償は、騎士の称号と
近衛隊への抜擢。そして多額の賞金。
この召集に、世界各地からあらゆる種族の冒険者達が
リルガミンに集まってきた。
騎士という名誉と、一攫千金の夢を抱いて…。

◆

B1F

推奨レベル：1～5

不敵なメッセージと不気味なダークゾーンが広がるフロア。ワードナを倒すべく集まった猛者たちの冒険はここから始まる。

記号の見方

エレベーター
地下1階から地下4階用。任意で階層が選べる。

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

ワープ
入ると強制的にリルガミンへと戻される。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

バブリースライム (P133)
オーク (P131)
コボルド (P131)
アンデッドコボルド (P134)
ローグ (P132)
ブッシュワッカー (P131)
マーフィーズゴースト (P134)

Analysis 解析

推奨戦術

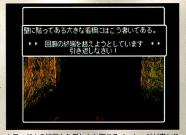
MAP攻略

［E９－N19］ 城へ送り返されるワープゾーン。ファミコン版では「金の鍵」がないと入れないが、本作品ではとくに条件を必要とせず、いつでも入ることができる。
［E10－N８］ 地下４階まで降りられるエレベーター。各階に停止する。

メッセージ

［E９－N12］ ワードナからの、ここから先に進もうとする冒険者に対する警告文。特に意味はなく、そのまま通過してかまわない。

条件

［E７－N１］ 高確率でモンスターが出現する。モンスターの種類はランダム。
［E13－N18］ メッセージが表示される。メッセージ表示後に「はい」を選択すると、アイテム「銀の鍵」が入手できる。
［E13－N３］ このエリアに入ると、メッセージが表示される。「探しますか？」というメッセージに対して、「はい」を選択すると「銅の鍵」が入手できる。

↑ワードナの挑戦とも脅しとも取れるメッセージが書かれている。無視してもなにも起きないので、突破しよう。

ONE POINT

敵の数を見極めて戦おう

レベルが低く、死亡の確率が高いうちは遠出を避ける。地上への階段と、［E７－Ｎ１］の部屋とを往復することで敵が出るのを待つのがおすすめのルート。［E９－Ｎ８］のドアより先には、最低でもレベル３までは出ないようにする。

←バブリースライム相手では、なかなか経験値を稼げず効率が悪い。

→５体以上の敵は、レベルが上がってからでないと苦戦することに。

ONE POINT

銅の鍵を取った後には

「銀の鍵」「銅の鍵」とも、地下２階で必要となる重要なアイテムだ。パーティーの中の誰かに持たせておけばよい。

→それぞれの鍵は誤って捨てても、もう一度部屋に踏み込み、「はい」と答えれば入手できる。

Analysis 解析

条件

［E13－N5］メッセージ表示後、探しますかと尋ねられる。「はい」と入力すると、マフィーズゴーストと戦闘。

←時々1体で出現することがある。パーティーが未熟なうちは、そのときが狙い目。

ONE POINT

マーフィーズゴーストを連続で倒してレベルアップ

マーフィーズゴーストはレベルが低いうちは強敵。うかつに戦いを挑んではいけない。ただ、勝ったときに得られる経験値は破格で、しかも何度も登場する。短時間でのレベルアップするのに相応しい相手である。レベル5以上なら挑戦しよう。「マツ」の連続でACを下げ、地道な攻撃をすれば、勝てるだろう。キャンプをくりかえして何回も戦い、EPを上げよう。

モンスター

バブリースライム BUBBULY SLIME

最も倒しやすい敵。特殊攻撃も持たないため、戦いのコツをつかむのには良い相手となる。しかし倒しても得られる経験値は少ないので、レベルアップ用の相手とは言えない。

←あまり出現する確率は高くない。

オーク ORC

初期段階でレベルアップするのに適しているが、すぐ逃げてしまうことも。「マニフォ」で麻痺させてから攻撃するパターンで対応しよう。「魔術師」呪文の「ハリト」も交えて戦うとより効果的。

←戦士タイプの一番倒しやすい相手だ。

ブッシュワッカー BUSHWACKER

攻撃力が高くやっかいな相手だが、倒すとそれなりに高い経験値が入る。相手にするのはパーティーがレベル3になってから。レベル2以下の段階では、とりあえず逃げるのが無難。

←最大で5体のパーティーが現れる。

マーフィーズゴースト MURPHY'S GHOST

呪文は使用しないかわりに、こちらが呪文を唱えようとすると妨害する。打撃での攻撃しか効かない相手。そこで、とくに魔術師は巻き物や薬を使い、仲間を支援させる役割に徹する。

←最初に戦うときは相当覚悟が必要だ。

B2F
B2F
推奨レベル：3～6
隠された貴重な２つのアイテムが眠る整然と整理された迷宮。さらなる強力なモンスターがパーティーを待ち受ける。
第3章 シナリオ1
CHAPTER 3
●地下2階
N
E
記号の見方
エレベーター
地下1階から地下4階用。任意で階層が選べる。
ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。
ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。
出現モンスターリスト
MONSTER LIST
ハイウエイマン (P131)
ゾンビ (P134)
クリーピングクラッド (P135)
クリーピングコイン (P135)
ガスクラウド (P135)
レベル1メイジ (P132)
レベル1プリースト (P132)
レベル1ニンジャ (P131)
ボーパルバニー (P133)

Analysis 解析

推奨戦術

11 マップの端を越えると、反対側へループする ▶P16
16 毒は死に至ることもある恐いステータス異状だ ▶P17
58 イベントアイテムは何度でも手に入る ▶P30

MAP攻略

[E10－N8] エレベーターからのルートでは、ダンジョンの中心部分のエリアしか行動できない。

↑通路以外は、1ブロック四方の2部屋しか入れない。しかし、レベルアップのための戦闘には好都合。

[E12－N11] 唯一のピットがある場所。
[E10－N6] モンスターが出現しやすいエリア。
[E4－N16]「金の鍵」のある場所。周りはダークゾーンになっている。地下1階のダークゾーンよりも複雑な形態。

←メッセージの「探しますか?」の問いかけに対し、「はい」を選択すれば「金の鍵」は入手できる。

ONE POINT

ピット手前の3つのメッセージの受け止め方

ピットの手前3ブロックにはメッセージが表示されるが、ピットに近づいていることの忠告と受け止めておこう。迷った時の目印にもなってくれる。

←意味深なメッセージに思えるが、無視して立ち去ってしまおう。

→レベルが低いときにピットに入ると悲惨な状態になってしまう。

ONE POINT

モンスターレベルも上がっている！

下に降りれば降りるほど、モンスターもより強力になってくる。呪文を受け付けにくく、HPも高い。地下2階からは毒を持つ敵も出始めるのだ。

←「カティノ」にかからない敵もいる。こちらのACを下げて早めに倒そう。

Analysis 解析

条件

[E8－N12]「銀の鍵」を持っていないと通過することができない。「熊の置物」を取りに行く時、必ず通る。
[E8－N7]「銅の鍵」を持っていないと通過することができない。「カエルの置物」を取るのに必ず通る。
[E4－N11]「熊の置物」を持っていないと1ブロック戻されてしまい、通過することができない。
[E4－N12]「カエルの置物」を持っていないと「熊の置物」の時と同じように、1ブロック戻されてしまい、通過できない。

ONE POINT

2つの置物がないと金の鍵は入手できない

B2へ降りたら、まず2つの置物を取る事だけを考えて行動しよう。

←どちらか1つでも置物を持っていないと、1ブロック戻されてしまうが、焦りは禁物だ。

モンスター

クリーピングコイン
CREEPING COIN

戦闘中に仲間を呼ぶ能力を持つため、わざと仲間を呼ばせて倒すことで、高い経験値を得る手が使える。火炎と冷気、両方の耐性を備えてるため、呪文はさほど効果的でない。

←数は多いが、攻撃力は強くない。

ハイウェイマン
HIGHWAYMAN

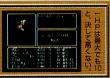
クリティカル能力を持つ、警戒すべきモンスター。だが、「カティノ」が有効。眠らせて攻撃すると効果的に倒せる。最大9体出現するが、呪文が使えるなら怖がらなくていい。

←「カティノ」が使えなければ苦戦する。

レベル1ニンジャ
LVL 1 NINJA

ニンジャではあるが、クリティカル能力は出してこない。臆することなく戦おう。「カティノ」も有効な手段として使える。3回の攻撃回数をもつが、反面防御は高くない。

←HPは最大でも10と、決して高くない。

ボーパルバニー
VORPAL BUNNY

外見に似合わず、ハイウェイマン同様クリティカル能力をもつ。最低でも4体で登場し、HPも最大で20もあるため、呪文が尽きたら相手にしない。リスクがあまりにも高すぎる。

←こちらのレベルが高いと、すぐ逃げる。

B3F

推奨レベル：4～7

必要なアイテムは存在しないがピットや偽メッセージが多数あるダンジョン。ワードナが挑戦的に作った場所なのか…。

記号の見方

エレベーター
地下1階から地下4階用。任意で階層が選べる。

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

回転床
上に乗ると床が回転し、方向感覚がわからなくなる。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
カピバラ	(P133)
ジャイアントトード	(P133)
コヨーテ	(P133)
レベル3プリースト	(P132)
レベル3サムライ	(P131)
レベル3ニンジャ	(P131)
ワーベア	(P133)
ドラゴンフライ	(P133)
ロッティングコープス	(P134)
オーガ	(P131)
ヒュージスパイダー	(P133)
ワーラット	(P134)
ボーリングビートル	(P133)
ガスドラゴン	(P134)
プリーステス	(P132)

Analysis 解析

推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である ▶P16
16 毒は死に至ることもある恐いステータス異状だ ▶P17
36 回転床はマップを開いてすぐチェック ▶P23

MAP攻略

［E10−N11］エレベーターのあるエリアに入ってしまうと、もう1度1階まで上がって、階段から降りてくるしかない。地上に戻るときは便利なので、帰るときだけに利用するとよい。

［E1−N11］部屋から出ると、左右をピットに囲まれるポイント。

←ロミルワの呪文を使えば、ピットを目視でハッキリ確認できる。呪文使用回数に余裕があるなら試そう。

［E15−N3］回転床の上に乗った場合、方向が分からなくなる。そこで、R2ボタンを押してマップを表示し、どの方角を向いているかを、完全に確認してから冒険を再開するとよい。

条件

［E5−N3］進む方向を指示してくるメッセージがたくさん出てくるが、全くのデタラメなので無視してよい。どの方角から来ても、同じ内容が表示される。

←気を取られることなく、自分の判断で進む。真に受けていると、ピットの餌食になってしまう。

ONE POINT

エレベーターのあるエリアは目印になる

同じ大きさの部屋が整然と並んでいるダンジョンだが、エレベーターのあるエリアだけは形も大きさも違う。目印として現在位置の確認に役立てよう。

←長く壁が続いていれば、そこがエレベーターのあるエリアだ。

→外周にもピットが存在する。何も考えずに動くのは危険だ。

ONE POINT

ラテュモフィスの薬を用意しておく

ラテュモフィスの薬を携帯していけば、毒を受けても、すぐに回復できる。呪文を覚えていないキャラは必携だ。

→呪文の「ラテュモフィス」が使えるのなら、さらに効果的に攻略できる。

Analysis 解析

モンスター

カピバラ CAPYBARA

HPはさほど高くなく、ACも低くないので倒しやすい。だが毒を持っており、気を抜いていると痛い目に遭う。毒を消す手段がなければ戦わず逃げてしまってもかまわない。

←不確定名は「大きなねずみ」だ。

ジャイアントトード GIANT TOAD

カピバラを一段強くした程度だが、攻撃回数を3回持っているため侮れない。やはり毒を持っており、警戒が必要。カエル型モンスターだが、火炎攻撃に耐性がある。

←毒にやられないうちに、倒しておく。

レベル3プリースト LVL 3 PRIEST

「カティノ」で眠らせることができるプリーストなので最初のコマンドから眠らせ続けて倒す。「モンティノ」が使えるなら、併用すると、より効率的に倒すことができる。

←「モンティノ」を使うのも一つの手だ。

ロッティングコープス ROTTING CORPSE

アンデッド系のモンスター。「カティノ」、「マカニト」は通用しない相手だ。
また、麻痺能力も持っている。「ジルワン」を覚えているなら消滅させてしまうのが一番早い。

←「ジルワン」ならEPが得られる。

レベル3ニンジャ LVL 3 NINJA

毒を持っているうえに、クリティカル能力も合わせ持つ、ここまでの中で最も警戒すべき相手だ。「マニフォ」、「カティノ」を使って動きを封じておき、打撃で倒してしまおう。

←攻撃回数を5回も持っている。

ワーベア WERE BEAR

毒と麻痺能力を持ち、1ターンで1ポイント回復してくる。火炎系の攻撃呪文を使うと効果的にダメージを与えられるのでお薦め。
ボーパルバニーと一緒に出てくることもある。

←大柄なだけにHPは最大で40ある。

B4F

推奨レベル:5～

B9Fまで通じているエレベーターの最上階。だが、使用するには冒険者の証し「ブルーリボン」を手に入れる必要がある。

記号の見方

エレベーター 地下1階から地下4階用。任意で階層が選べる。

エレベーター 地下4階から地下9階用。任意で階層が選べる。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
レベル3ニンジャ	(P131)
ワーベア	(P133)
ドラゴンフライ	(P134)
ロッティングコープス	(P134)
オーガ	(P131)
ヒュージスパイダー	(P133)
ワーラット	(P134)
ボーリングビートル	(P133)
ガスドラゴン	(P134)
プリーステス	(P132)
ソードマン	(P131)
アタックドッグ	(P133)
ガーゴイル	(P134)
グレイブミスト	(P134)
ドラゴンパピー	(P134)
ワーウルフ	(P133)
シェイド	(P134)
ビショップ	(P132)
マイナーダイミョウ	(P131)
レベル7ファイター	(P131)
レベル7メイジ	(P132)
ハイプリースト	(P132)
ハイニンジャ	(P131)

Analysis 解析

推奨戦術

MAP攻略

[E10－N0] 地下9階まで降りられる2つ目のエレベーター。使用するにはアイテムの「ブルーリボン」が必要。階段から降りてきても、取れない構造になっている。

[E10－N15] 警報が鳴り、モンスターが集まってくる。四方に1歩でも移動すると、必ずモンスターが出現する。

[E12－N14] 固定モンスターがグループで出現する。かなりの強敵で、勝つと「死の指輪」「炎のロッド」「ラテュモフィスの薬」を落とす。入る経験値は0。

←地下9階まで降りられるようになれば、より強いモンスターとの戦闘が可能になり、レベルアップも早い。

メッセージ

[E10－N14] 「立ち入り禁止」のメッセージが表示される。

[E8－N15] 「宝物保管所」のメッセージが表示される。

[E10－N2] 「許可なき者使用禁止」のメッセージ。

←「ブルーリボン」を持つことは、冒険者としての実力を認められた証といえる。しかし、試練はまだ続く。

ONE POINT

固定パーティを倒すにはハイニンジャから

固定パーティーの中で、ハイニンジャだけが1体で出現する。クリティカルを警戒して、初めのターンで集中攻撃をかけ、倒してしまうといい。

←同じフロアにいる他のモンスターと比べ、圧倒的な強さを持つ固定の敵パーティーだ。

ONE POINT

固定敵が落とした「死の指輪」は高額で売れる

「死の指輪」は、持っているだけでHPが、一歩につき、－3も削られてしまう恐怖のアイテム。しかし商店で売れば、250000GPという高値で買い取ってくれる。

↑「死の指輪」を持ち帰るには、司教に鑑定させたあと、HPの余裕があるキャラに持たせればよい。

Analysis 解析

条件

［E10－N1］「ブルーリボン」を持っていない場合、1ブロック戻される。
［E17－N12］「熊の置物」を持っていないと、1ブロック戻されて通過できない。

←「ブルーリボン」を持っていなかった場合のメッセージ。気を失ってしまい、気がつくと元の位置にいる。

ONE POINT

警報後に現れるモンスターは相手にしない

警報後に出現するモンスターは、先にいる固定モンスターと戦うときのためにあえて相手にせず、呪文回数とHPを温存しておく。また、何度もモンスターを呼び込んで戦闘を繰り返せば、経験値を稼ぐ相手を簡単に探し出せるポイントにもなる。このときモンスターの種類はランダムで決まる。

モンスター

レベル7ファイター
LVL 7 FIGHTER

僧侶呪文の「マニフォ」を使い、動きを抑えたうえで攻撃をする。HPは最大で70。呪文は唱えてこない。
また、「モーリス」を併用し、ACを上げてやればより戦いやすくなる。

←迷宮内では中堅クラスの強さ。

レベル7メイジ
LVL 7 MAGE

HPは最大でも28と低く、「カティノ」「モンティノ」が効果的。黙らせたら打撃で簡単に倒せる。さらに「マハリト」を併用すれば、より効率的。ACは8と低く、攻撃すれば命中しやすい。

←レベル4の呪文を使う中級メイジだ。

ハイプリースト
HIGH PRIEST

同じ呪文使いのレベル7メイジよりもACが6も低く、少々厄介な相手。「モンティノ」「カティノ」で呪文を封じ、逆にこちらから「ラハリト」などの攻撃呪文を出してやろう。

←唱えてくる呪文はレベル5の呪文だ。

ハイニンジャ
HIGH NINJA

クリティカル能力を持つ最も警戒すべき相手。「マニフォ」を唱え麻痺させ、一気に倒してしまおう。クリティカル能力を持つ敵は早めに可能性を絶っておくことだ。

←クリティカルさえ出なければ怖くない。

B5F

推奨レベル：7～10

地下4階までとは異なるレンガ造りの壁が、1つの節目の階層であることを物語る。生き残った精鋭たちで、最下層を目指す。

記号の見方

エレベーター
地下4階から地下9階用、任意で階層が選べる。

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

呪文封じエリア
呪文が使えないエリア。フロアを移るまで呪文は回復しない。

回転床
上に乗ると床が回転し、方向感覚がわからなくなる。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

モンスター	参照
ソードマン	(P131)
ヒュージスパイダー	(P133)
アタックドッグ	(P133)
ガーゴイル	(P134)
グレイブミスト	(P134)
ドラゴンパピー	(P134)
ワーウルフ	(P133)
シェイド	(P134)
ビショップ	(P132)
マイナーダイミョウ	(P131)
レベル5メイジ	(P132)
レベル4シーフ	(P132)
キラーウルフ	(P133)
スピリット	(P133)
ジャイアントスピナー	(P133)
ワータイガー	(P133)
メデューサリザード	(P133)
レベル5プリースト	(P132)
レベル6ニンジャ	(P131)
レベル7メイジ	(P132)
マスターシーフ	(P132)
メジャーダイミョウ	(P131)
ハイプリースト	(P132)
チャンプサムライ	(P131)
アークメイジ	(P132)
ゲイズハウンド	(P133)
オーガロード	(P132)
トロル	(P134)
ライフスティーラー	(P134)
ナイトストーカー	(P134)
ワイバーン	(P133)
レベル8プリースト	(P132)
レベル10ファイター	(P131)
レベル7シーフ	(P132)
レベル8ニンジャ	(P131)
アースジャイアント	(P134)
レッサーデーモン	(P135)
キメラ	(P133)

Analysis 解析

推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である ▶P16

11 マップの端を越えると、反対側へループする ▶P16

14 ダークゾーンに入ったら、より慎重に移動しよう ▶P17

MAP攻略

[E0－N0] 地下4階へ続く階段周辺は小部屋がが密集しており、方向感覚を失いやすい。

[E12－N3] この階の比較的大きな部屋は、どこもモンスターの出現率が高くなっている。

[E5－N5] 唯一の回転床。トラップのはずだが、1つしかないため、目印として使える上、T字路になっていて、回転後もマップを開く必要がない。

[E5－N13] T字型のダークゾーン。東から入るときは、歩数を数えていないと交差点をいつの間にか通り過ぎてしまう。

↑ダークゾーンに入ったとき、交差点の位置は5ブロック目にある。分からなくなったら、マップを開く。

条件

[E10－N11] 呪文が使えないエリア。敵も同様に呪文が使えない。モンスターの出現率が高くなっている。戦闘中に、毒に冒されても、HPの回復をしたくても不可能。

[N13－N7] 呪文封じエリアの出口。フロアを移らないと、呪文は使えない。

[E8－N8] 地下6階へ降る階段。呪文を回復させるとき、エレベーターの位置より近いため使用する。

ONE POINT

呪文使用不可能エリアでの戦いはHP勝負

敵、味方ともに呪文が使えないため、物理攻撃によるHP消耗戦といえる。

HPの高い戦士タイプのキャラを育て上げてから進入しよう。

←呪文を選択すると呪文リストが表示され、決定できるのだが…。

→しかし何も起こらない。呪文の使用回数だけが減るだけだ。

ONE POINT

ラテュモフィスの薬は必ず持っていく

呪文封じのエリアで毒に侵されてしまった場合のことを考え、「ラテュモフィスの薬」は必ず携帯していくようにする。

→呪文を復活させる途中に、毒や麻痺能力を持つモンスターが出現したら、逃げた方が無難だ。

Analysis 解析

モンスター

ガーゴイル GARGOYLE

特殊能力は持っておらず、倒すと1人あたり、406と高いEPを手にすることができる。経験値稼ぎに狙い目なモンスターだ。4回攻撃してくるので、呪文が使えないエリアでは侮れない。

←魔法生物で、最多出現数は6体だ。

ワータイガー WERETIGER

毒性のあるモンスターで、呪文が使えないエリアでは出会いたくない相手。解毒の手段を持っていない時に出現してきたら、迷わず逃げた方がよい。不確定時は「猛獣」で現れる。

←最高で28のダメージを与えてくる。

メジャーダイミョウ MAJOR DAIMYO

ACが低く、少々やっかいな相手。呪文でACを引き上げてから戦う方法が一番よい。呪文が使えず、HPも余裕がないときに、3体以上で出現してきた場合は、見送った方がよい。

←ACは0と、防御力はかなり高め。

ハイプリースト HIGH PRIEST

呪文を復活させる道中で出現してきたら、迷わず逃げてしまおう。パーティー全体にダメージを与える呪文を唱えてくる相手なので、後衛にHPが少ない者がいたら死者を出すことも。

←レベル5の呪文を使ってくる。

チャンプサムライ CHAMP SAMURAI

時にHPが100に達することもある強敵。前衛の戦士を中心に、後衛は呪文でフォローするパターンで戦うが、呪文の出し惜しみはしない。「マカニト」「マダルト」で対応しよう。

←呪文の「カティノ」も唱えてくる。

シェイド SHADE

エナジードレイン能力を持つ、これまでで一番やっかいなモンスター。とくに呪文が使えないエリアで出現したら、レベルを下げられる前に迷わず逃げてしまった方がよい。

←不確定名は「正体不明の存在」だ。

B6F

推奨レベル：9〜11

中心から四方へ延びた十字路で4つに分けられた構造の迷宮。方向感覚がを迷わす、複雑な造になっている。

記号の見方

エレベーター
地下4階から地下9階用。任意で階層が選べる。

回転床
上に乗ると床が回転し、方向感覚がわからなくなる。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

モンスター	参照
レベル8ニンジャ	(P131)
アースジャイアント	(P134)
レッサーデーモン	(P135)
キメラ	(P133)
ファイアジャイアント	(P134)
ゴーゴン	(P133)
レベル8ビショップ	(P132)
レベル8ファイター	(P131)
レベル10メイジ	(P134)
シーフ	(P132)
マスターニンジャ	(P131)
マーフィーズゴースト	(P134)
ウォルオーウィスプ	(P134)
ブリーブ	(P133)
マスターシーフ	(P132)
メジャーダイミョウ	(P131)
ハイプリースト	(P132)
チャンプサムライ	(P131)
アークメイジ	(P132)
ゲイズハウンド	(P133)
オーガロード	(P132)
トロル	(P131)
ライフスティーラー	(P134)
ナイトストーカー	(P134)
ワイバーン	(P133)
レベル8プリースト	(P132)
レベル10ファイター	(P131)
レベル7シーフ	(P132)
レベル5メイジ	(P132)
レベル4シーフ	(P132)
キラーウルフ	(P133)
スピリット	(P133)
ジャイアントスピナー	(P133)
ワータイガー	(P133)
メデューサリザード	(P133)
レベル5プリースト	(P132)
レベル6ニンジャ	(P131)
レベル7メイジ	(P132)

推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である	▶P16
11 マップの端を越えると、反対側へループする	▶P16
36 回転床は、マップを開いてすぐチェック	▶P23

MAP攻略

［E10－N0］エレベーターがある通路。中心の十字路の各先端にある4つの部屋をつないでいる。
［E8－N18］ピットがある部屋。部屋に入るまで見えない。
［E10－N18］ピットがある部屋。部屋に入るまで見えない。

←ピットが部屋の中にあるため「ロミルワ」を使って、周りを明るくしても、事前に察知できない。

［E17－N8］7階へ降りる階段のあるエリアに向かうには、ここを通過しなければならない。隠し扉になっている。
［E13－N4］回転床がある場所。
［E12－N11］回転床がある場所。

↑2つある回転床は、四方が同じ十字路になっているため、2つの場所を混同しがち。部屋の配置を覚えておくとよい。

ONE POINT

エレベーターのある外側の通路で戦う

エレベーターのある通路を、進むと一周りして元の位置に戻ってくる。十字路の先端にある4つの部屋では、モンスターが出現しやすく、経験値が稼げる。

↑一周で、2、3回戦闘が行える。消耗したら、エレベーターですぐ戻れる。

ONE POINT

アイテムの種類も豊富になってくる

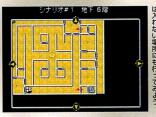
モンスターが落すアイテムは、より価値のあるものを拾えるようになる。しかし、時には呪われたアイテムもある。拾ったら捨てるか、ボルタック商店で売ろう。

→ロングソード＋2も拾える。司教はこの辺りでは盗賊なみに必要。

Analysis 解析

［E18－N0］このフロアで徒歩だけでは入れない唯一の部屋。

←レベル7の魔術師呪文が使えるようなら、「マラー」を使って、通常は入れない場所にも行ってみよう。

ONE POINT

ピットの部屋と他の部屋は混同しやすい

［E7－N18］の地点は、［E12－N18］の地点と勘違いしないように。周辺には、同じ大きさの部屋が並んでいるため、現在位置を誤って認識してしまうことがあるからだ。やみくもに迷宮内をうろついていると、この錯覚に陥りやすく、ついピットにはまることがある。

ゲイズハウンド GAZE HOUND

ACが-1と、防御力に優れた動物タイプのモンスターだ。特殊能力として、麻痺を持っている。逆にこちらから、「マニフォ」を唱え、麻痺させてやってから戦うとよい。

←最も多い時は5体で出現してくる。

キメラ CHIMERA

火炎のブレスを使う、後衛には脅威ともいえるモンスターだ。火に対する耐性があるので、冷気呪文「マダルト」で対応しよう。かなりのダメージを与えられるはずだ。

←後衛のためにも早目に倒してしまおう。

アースジャイアント EARTH GIANT

HPが41に固定されているモンスター。倒したときの入るEPは20675と、かなり高い。出現したら、必ず倒して経験値を稼いでおきたい。呪文を唱えようとしても妨害してくる。

←たまにしか呪文は受け付けない。

ファイアジャイアント FIRE GIANT

名前のとおり、火の耐性をもつ。アースジャイアントとは違い、呪文攻撃も効く。冷気呪文の「マダルト」で消耗させ、戦士を使って、打撃で倒す攻撃パターンが有効だ。

←攻撃されると5のダメージは受ける。

B7F

推奨レベル：10～12

碁盤の目のようにきれいに整った構造。しかし、至るところにトラップがあり、冒険者を寄せつけない難所と化している。

記号の見方

エレベーター
地下4階から地下9階まで続く2つ目のエレベーター。

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

呪文封じエリア
呪文が使えないエリア。フロアを移るまで呪文は回復しない。

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	掲載ページ
ワータイガー	(P133)
メデューサリザード	(P133)
レベル5プリースト	(P132)
レベル6ニンジャ	(P131)
レベル7メイジ	(P132)
マスターシーフ	(P132)
メジャーダイミョウ	(P131)
ハイプリースト	(P132)
チャンプサムライ	(P131)
アークメイジ	(P132)
ゲイズハウンド	(P133)
オーガロード	(P132)
トロル	(P131)
ライフスティーラー	(P134)
ナイトストーカー	(P134)
ワイバーン	(P133)
レベル8プリースト	(P132)
レベル10ファイター	(P131)
レベル7シーフ	(P132)
レベル8ニンジャ	(P131)
アースジャイアント	(P134)
レッサーデーモン	(P135)
キメラ	(P133)
ファイアジャイアント	(P134)
ゴーゴン	(P133)
レベル8ビショップ	(P132)
レベル8ファイター	(P131)
レベル10メイジ	(P132)
シーフ	(P132)
マスターニンジャ	(P131)
マーフィーズゴースト	(P134)
ウィルオーウィスプ	(P134)
ブリーブ	(P133)
フロストジャイアント	(P134)
ファイアドラゴン	(P134)
ハイプリースト	(P132)
ハイウィザード	(P132)
マスターシーフ	(P132)

Analysis 解析

推奨戦術

24 「逃げる」は必ず成功するとは限らない ▶P19

34 迷宮に入ったらまず3つの呪文を唱える ▶P23

40 複数のモンスターとの戦闘優先順位 ▶P24

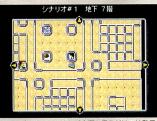
MAP攻略

［E6－N13］ワープゾーン。［E13－N6］へ飛ばされる。
［E7－N19］ワープゾーン。［E19－N12］へ飛ばされる。
［E8－N11］ワープゾーン。［E19－N0］へ飛ばされる。
［E8－N8］ピット。
［E13－N13］ピット。
［E10－N0］エレベーター。
［E5－N7］呪文封じ。

↑いくら進んでも進んだ気がしない情景。マップを見ないで歩きつづけると、無限に同じ道をループしてしまう。

ONE POINT

シナリオ中、マップ攻略のもっとも難しいフロアである

全体が9つの部屋で構成されている。6ブロックごとに道が作られていて永久ループになっている。同じような景色が続いていて非常に混乱しやすい。通路上にワープゾーンが配置されており、方向感覚を失って歩き続ける可能性がある。

↑マップを開くときはただ座標を見るだけでは駄目。パーティーの向きも確認すれば困惑しなくなる。

ONE POINT

モンスター出現数はこの階がピークとなる

悪質なダンジョンの構造に加えて、出現モンスターの種類が急増する。とくに高レベルのメイジやプリーストの出現が目立つ。呪文の詠唱回数が少ないと確実に死を招く。戦闘後、宝箱を開けても良いアイテムはあまり入っていない。経験値を稼ぐ階と考えて戦おう。小部屋よりも大広間に入ったほうが、エンカウントしやすい。

Analysis 解析

モンスター

メデューサリザード MEDUSALIZARD

石化の特殊能力をもつ数少ないモンスター。比較的ACが低く呪文抵抗力がないので、魔術師の高レベルな攻撃呪文で片づければ石化されないうちに戦闘を終わらせることができる。

←「ラハリト」以上の呪文で一掃しよう。

ライフスティーラー LIFESTEALER

不死系の中では弱い部類だが、エナジードレイン能力をもつので侮ることができない。また、不死系には珍しく僧侶の呪文を唱えてくるが、HPが高くないので苦戦する相手ではない。

←僧侶の解呪がかなり使える。

レベル10メイジ LVL 10 MAGE

魔術師系の中では高レベルの攻撃呪文を唱えてくる。集団で呪文を唱えられると受けるダメージは絶大だが、最初のターンで「モンティノ」が効けばほぼ問題なく倒すことができる。

←まず「モンティノ」で呪文を封じよう。

フロストジャイアント FROST GIANT

名前が示すとおり、冷気の耐性をもつ呪文を無効化する確率が非常に高く、火炎属性の攻撃呪文さえ役に立たない。強力な武器で物理攻撃が有効。ウィンターミトンがあれば楽勝。

←「バマツ」でACを下げるのを忘れずに。

ゴーゴン GORGON

鉄のような皮膚をもち、石化のブレスを吐く。長期戦になると非常にやっかいな相手。複数で出現することがないので、全力で挑めば苦労しない。残念ながら経験値はさほど入らない。

←1体ずつ出現する。総動員で攻撃しよう。

ウィルオーウィスプ WILL O' WISP

攻撃されてもほとんどダメージはないが、ACがかなり低いため、こちらの攻撃も当たりにくい。呪文はほぼ100%無効化されるので、戦闘が長びくのを覚悟の上で前衛中心に戦おう。

←4万もの経験値を獲得できる。

B8F

推奨レベル：10～13

先に進めず、後にも戻れないフロア。回転床が多く配置され、混乱度は最も高い。エレベーターを探そう。

記号の見方

エレベーター
地下4階から地下9階まで続く2つ目のエレベーター。

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

回転床
上に乗ると床が回転し、方向感覚がわからなくなる。

岩
通常入れないエリア。テレポーターなどで入ると全滅。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ	危険度
ウィルオーウィスプ	(P134)	☠☠
ブリーブ	(P133)	☠☠
フロストジャイアント	(P134)	☠☠☠
ファイアドラゴン	(P134)	☠☠
ハイプリースト	(P132)	☠☠
ハイウィザード	(P132)	☠☠
マスターシーフ	(P132)	☠☠
ハタモト	(P131)	☠☠☠
ヴァンパイア	(P134)	☠☠☠
グレーターデーモン	(P135)	☠☠☠
ポイズンジャイアント	(P134)	☠☠☠
ドラゴンゾンビ	(P134)	☠☠
レベル10ファイター	(P131)	☠☠
レベル7メイジ	(P132)	☠☠
レベル7シーフ	(P132)	☠
レベル8ニンジャ	(P131)	☠☠☠
アースジャイアント	(P134)	☠☠
レッサーデーモン	(P135)	☠☠☠
キメラ	(P133)	☠☠☠
ファイアジャイアント	(P134)	☠☠
ゴーゴン	(P133)	☠☠
レベル8ビショップ	(P132)	☠☠
レベル8ファイター	(P131)	☠
レベル10メイジ	(P132)	☠☠
シーフ	(P132)	☠☠
マスターニンジャ	(P131)	☠☠☠
マーフィーズゴースト	(P134)	☠☠
メジャーダイミョウ	(P131)	☠☠
ハイプリースト	(P132)	☠☠☠
チャンプサムライ	(P131)	☠☠
アークメイジ	(P132)	☠☠☠
ゲイズハウンド	(P133)	☠☠
オーガロード	(P132)	☠☠
トロル	(P131)	☠☠
ライフスティーラー	(P134)	☠☠
ナイトストーカー	(P134)	☠☠☠
ワイバーン	(P133)	☠☠
レベル8プリースト	(P132)	☠☠

B8F

Analysis 解析

推奨戦術

14 ダークゾーンに入ったら、より慎重に移動しよう ▶P17

34 迷宮に入ったらまず3つの呪文を唱える ▶P23

36 回転床は、マップを開いてすぐチェック ▶P23

MAP攻略

[E6－N0] ワープゾーン。[E5－N5] へ飛ばされる。
[E11－N5] ワープゾーン。[E3－N18] へ飛ばされる。
[E11－N16] ワープゾーン。[E14－N19] へ飛ばされる。

条件

[E10－N0] に配置されているエレベーターに乗ること。

↑地下4階の「モンスター配備センター」の奥で入手できる「ブルーリボン」があれば、苦労することはない。

ONE POINT

このフロアには上り階段下り階段も設置されていない

スタート直後に、地下7階へ戻るための階段がないことに気づく。回転床のフロアを抜けると、今度は地下9階に進む階段が存在しないことが分かる。これは階段だけで降りてきたプレイヤーへの警告である。地下4階で「ブルーリボン」を入手できるほどに強くなければ、この先へは行けないのだ。

ONE POINT

面倒だがこまめにマップを見ながら進もう

フロアの約3割を占める回転床だけの部屋からスタートする。1歩進むたびにランダムに向きが変えられる。[E6－N0]のワープゾーンを目指す人は1歩ごとにマップで向きを確認しよう。少しでも労力を減らしたい人は、壁づたいに移動すると扉にたどり着ける。

←地下8階では、フロア攻略に要する時間のほとんどが回転床で費やされる。

→マップを見ないで移動すると、見当違いのところに進んでいることもある。

Analysis 解析

ONE POINT

マップを全てあける必要はない

昔パソコンでこのゲームをプレイした人なら、マップのE17〜19の3ラインはワープゾーンだと認識しているだろう。しかし今回は、このライン上はすべて岩ブロックになっている。特に宝箱を開けるときには、テレポーターに引っ掛からないように用心しておこう。

モンスター

ヴァンパイア VAMPIRE

不死系の中で上位にいる。攻撃力はさほど高くないがエナジードレイン攻撃を行うため、苦戦しやすい。また、特殊能力で麻痺させてくるので、戦いは早めに終わらせるようにしよう。

←「ジルワン」や僧侶の解呪が効果的。

レッサーデーモン LESSER DEMON

低級の悪魔。レベル3の魔術師の呪文を使いこなし、こちらの呪文を無効化する能力もある。1ターンの攻撃力が5回もあるので、最初に「バマツ」でACを下げることを忘れずに。

←忍者と一緒に出現するので要注意だ。

ドラゴンゾンビ DRAGON ZOMBIE

ドラゴンの不死化したもの。レベル5の魔術師系の呪文を使いこなす。エナジードレイン属性のブレスを吐くが、実際にドレインの効果が現れるわけではない。「ジルワン」が効く。

←総動員すれば苦戦する敵ではない。

ワイバーン WYVERN

単体ではさほど苦戦する相手ではないが、束になってかかってくると少し厄介になる。毒を受けないように用心して、「マハリト」などの高レベルの攻撃呪文を唱えよう。

←早めに戦闘を終わらせるようにしよう。

B9F

推奨レベル：12～14

移動できるところが少なく、回廊のような作りになっている。地下4階からのエレベーターの終着点である。

記号の見方

エレベーター
地下4階から地下9階まで続く2つ目のエレベーター。

シュート
下のフロアへ落ちる落し穴。地下10階へ進める。

ワープゾーン
全て地下1階へ強制テレポートさせられる

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

マスターシーフ (P131)
ゲイズハウンド (P134)
オーガロード (P132)
トロル (P131)
ライフスティーラー (P134)
ナイトストーカー (P134)
ワイバーン (P133)
レベル8プリースト (P132)
レベル10ファイター (P131)
レベル7メイジ (P132)
レベル7シーフ (P132)
レベル8ニンジャ (P131)
アースジャイアント (P134)
レッサーデーモン (P135)
キメラ (P133)
ファイアジャイアント (P134)
ゴーゴン (P133)
レベル8ビショップ (P132)
レベル8ファイター (P131)
レベル10メイジ (P132)
シーフ (P132)
マスターニンジャ (P131)
マーフィーズゴースト (P134)
ウィルオーウィスプ (P134)
ブリーブ (P133)
フロストジャイアント (P134)
ファイアドラゴン (P134)
ハイプリースト (P132)
ハイウィザード (P132)
マスターシーフ (P132)
ハタモト (P131)
ヴァンパイア (P134)
グレーターデーモン (P135)
ポイズンジャイアント (P134)
ドラゴンゾンビ (P134)
レイバーロード (P133)
ザ・ハイマスター (P131)
フラック (P133)
アークメイジ (P132)
マイルフィック (P134)

Analysis 解析

推奨戦術

50 所持アイテム欄には必ず空きがあること	▶P28
60 強いキャラが前衛にいれば簡単にレベルアップ	▶P30
63 生かさず殺さずの戦闘で経験値を稼ぐ	▶P31

MAP攻略

［E10－N0］エレベーター。
［E8－N2］シュート。
地下10階へ降りる唯一の手段

条件

［E8－N2］フィールド内にあるシュートに入り、地下10階へ進む。

↑「マラー」でのみ進める場所が１カ所だけある。経験値を稼ぎに、一度入ってみるといい。

←シュートをトラップだと思って避けていると先には進めない。

ONE POINT

さらに下へ進むための移動手段がない

地下４階から降りるエレベーター以外に、別の階に移動できるものは存在しない。怪しいのは、フロア上ただ１つのトラップ。これはピットではなく下へ落とされるシュートであり、地下10階へ行ける唯一の道である。空間移動呪文「マラー」は、岩ブロックの位置に移動する可能性がある。安易に使用しないこと。

ONE POINT

通路の外はすべてワープゾーンになっている

通路以外はすべて地下１階［Ｅ０－Ｎ６］へ通じるワープゾーンとなっている。パーティー内にステータス異状者がいるときに、「マラー」で上下指定をせずにフロア内のみの指定をすれば、座標指定のミスによるパーティーの消失を防げる。

←壁に向かって立ち、壁の方角に向かって「１」と入力するだけでワープゾーンへ。

→どのワープゾーンに入っても終着点は同じ。安全に城に戻ることができる。

Analysis 解析

ONE POINT

壁モンスターを逆に利用する方法がある

エレベーターを出てすぐ左のドアに入ると必ずモンスターが出現する。倒して宝箱を開けたら、いったんエレベーターに戻り他の階に行く。そしてエレベーターを降りずに再び地下9階に行き、同じドアを開ける。ここで出現したモンスターは絶対に宝箱を落とすので、繰り返し戦闘を行うことで経験値稼ぎとアイテムの入手が可能である。

NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
ラスター	G-LOR	-4	352	352
アーカム財団	G-SAM	-3	152	152
ジュドー	N-THI	2	135	153
ラインガウ	G-PRI	-1	216	216
ボスコーン	G-BIS	4	154	161
ギャバン	G-BIS	4	306	306

↑無制限に出現する。その場で司教に鑑定をさせれば訪れる頻度が上がり、さらにアイテムを入手できる。

モンスター

レベル8ビショップ
LVL 8 BISHOP

敵のビショップのなかでは最もレベルが高い。攻撃は魔術師系と僧侶系の呪文を駆使する。呪文抵抗能力がないので「モンティノ」で呪文封じを行えば、恐い相手ではないだろう。

←全体への攻撃呪文を多く唱えてくる。

オーガロード
OGRE LORD

魔術師になったオーガ。レベル3の魔術師系攻撃呪文を使ってくる。ACの値がオーガとほとんど変わらないので、普通に戦っていても苦戦しない。「ハリト」をおもに唱えてくる。

←呪文を封じれば、さらに楽に戦える。

トロル
TROLL

他の戦士系に比べればHPが低くACも4と高め。しかし1ターンでの攻撃が3回ある上に戦闘中に回復も行うため、戦闘が長引くと少々つらい。念のため防御呪文「マツ」を唱えよう。

←呪文を使用しなくても十分勝てる。

レベル8プリースト
LVL 8 PRIEST

地下9階で最も多く出現する。通常攻撃はさほど強くないが、レベル4の僧侶系攻撃呪文を使いこなす。おもに「バディアルマ」を唱えてくる。最初のターンで「モンティノ」は必須

←睡眠にも十分警戒しながら攻撃しよう。

B10F

推奨レベル：13～15

ついに大魔導師ワードナの待つ最下層に到着。飛び地で構成されていて、ワープゾーンによる移動で迷宮を進んでいく。

記号の見方

ワープ
入ると強制的にリルガミンへと戻される。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	掲載ページ	危険度
マイルフィック	(P134)	☠☠☠
フロストジャイアント	(P134)	☠☠☠
ファイアドラゴン	(P134)	☠☠
ハイプリースト	(P132)	☠☠☠
ハイウィザード	(P132)	☠☠☠
マスターシーフ	(P132)	☠☠
ハタモト	(P131)	☠☠☠
ヴァンパイア	(P134)	☠☠
グレーターデーモン	(P135)	☠☠☠
ポイズンジャイアント	(P134)	☠☠☠
ドラゴンゾンビ	(P134)	☠☠
レイバーロード	(P133)	☠☠☠
ザ・ハイマスター	(P131)	☠☠☠
フラック	(P133)	☠☠☠
アークメイジ	(P132)	☠☠
ファイアジャイアント	(P134)	☠☠
ゴーゴン	(P133)	☠☠
レベル8ビショップ	(P132)	☠
レベル8ファイター	(P132)	☠☠
レベル10メイジ	(P132)	☠☠
シーフ	(P132)	☠☠
マスターニンジャ	(P131)	☠☠☠
マーフィーズゴースト	(P134)	☠☠
ウォルオーウィルスプ	(P134)	☠☠
ブリーブ	(P133)	☠☠

Analysis 解析

推奨戦術

47 固定モンスターからは逃げられない ▶P27

48 警戒すべきトラップはテレポーター ▶P27

63 生かさず殺さずの戦闘で経験値を稼ぐ ▶P31

MAP攻略

［E 0－N10］ワープ地点。［E 2－N 14］へ飛ばされる。

［E 0－N19］ワープ地点。［E 4－N 19］へ飛ばされる。

［E 1－N19］ワープ地点。［E 0－N 0］へ飛ばされる。

［E 2－N 8］ワープ地点。［E 0－N 0］へ飛ばされる。

［E 8－N12］ワープ地点。［E 0－N 0］へ飛ばされる。

［E10－N11］ワープ地点。［E 5－N 10］へ飛ばされる。

［E10－N19］ワープ地点。［E14－N 17］へ飛ばされる。

［E11－N18］ワープ地点。［E 0－N 0］へ飛ばされる。

［E14－N11］ワープ地点。［E12－N 5］へ飛ばされる。

［E17－N10］ワープ地点。［E 0－N 0］へ飛ばされる。

［E18－N12］ワープ地点。［E 0－N 0］へ飛ばされる。

［E19－N13］ワープ地点。［E18－N 9］へ飛ばされる。

［E 1－N 0］城へ強制テレポートされる。

←高飛車な警告どおり、今まで以上の強敵が束になって出現する。しかし、ここで逃げては冒険者失格だ。

ONE POINT

ワープゾーンを間違わずに奥へ進もう

フロアは7つのブロックで構成されていて、ワープゾーンでのみ移動が可能。部屋に入ると、必ずワープゾーンが2つ配置されている。部屋に入って右側に行くとすべて地下10階のスタート地点に戻されるようになっており、左側にあるワープゾーンは先に進める、と考えてよい。ワードナのいるブロックだけはスタート地点へ戻るワープゾーンがない。レベルが低いうちに来てしまうと帰れなくなり、ワードナの前にひれ伏すことになる。レベル13以下のパーティーは、ワープは4回でやめて城へ引き返そう。

ONE POINT

地下10階の中での「マラー」の使用は厳禁だ

ワープゾーンを使わずに手っ取り早くワードナの所へ行こうと「マラー」を唱えてはいけない。この階は特殊で、東西南北の移動を「マラー」で行えないのだ。ただし、上の階に向かう移動だけが可能。現在位置を知る呪文「デュマピック」も詠唱できないので、誤って石の中に入らないように気をつけよう。こまめにセーブすることをすすめる。

Analysis 解析

条件

［E17−N3］にいるワードナを倒し、城まで戻らなければならない。

←最下層だけに、遭遇するとただでは帰してくれそうもない強敵ばかり。心して戦闘に臨もう。

ONE POINT

エンカウントは通路ではなくすべて部屋で行われる

通路を移動中に敵とエンカウントする確率は、他の階に比べてきわめて低い。そのかわり、扉を開けた瞬間に必ず戦うことになる。HPやステータスの回復は扉を開ける前に行うこと。また、最下層だけに、強力なモンスターばかり出現する。魔術師、僧侶とも呪文の詠唱回数が少なければ、［E1−N2］の強制テレポートで一度城に戻り、完全回復してから出直そう。

モンスター

グレーターデーモン
GREATER DEMON

最強のモンスターと呼ぶに相応しい上級の悪魔。遭遇したが最後、絶対に逃げることができない。魔術師のレベルダウンを覚悟で、奇跡の呪文「マハマン」を使うことで倒すことができる。

←仲間を呼ぶので経験値が稼げる。

フラック
FLACK

外見からは想像できないが属性のすべてに耐性があり、ドレイン以外のすべての特殊能力を使う強力な敵。また冷気のブレスも吐く。後衛が被害を受けぬよう、早めに戦いを終わらせよう。

←ピエロのような格好で非常に不気味だ。

ハイウィザード
HIGH WIZARD

魔術師の最上位に属し、レベル6までの高度な攻撃呪文を使う。HPは他の魔術師と変わらないが、火炎に耐性のある装備をしているという違いがある。火炎属性の呪文は厳禁。

←冷気属性の「マダルト」で一掃できる。

レイバーロード
RAVER LORD

魔術師と僧侶の呪文を使いこなし、戦士としても最強のランクに属する。すべての属性への耐性があり、回復も行う。打撃と呪文の両方を一斉に仕掛けないと苦戦する相手である。

←オーガロード同様まず呪文を封じよう。

最強の大魔導師、ついに姿を現わす

ダンジョンの最深部で待ち受ける大魔術師ワードナ。魔術師系はもちろん、僧侶系の呪文も最高レベルまで使いこなす。しかも上級の戦士レベルのACをもち、攻守ともに他のモンスターとは比較にならない。ヴァンパイアロードとヴァンパイアが側近としてついており、パーティーとしての戦闘能力はズバ抜けて高い。

POINT

ACを下げて特殊攻撃の軽減

ワードナの恐さは、すべての特殊能力を駆使した攻撃である。攻撃の素早さも群を抜いている。一度麻痺や石化を受けると、追い討ちをかけられ勝てる見込みはない。戦闘前に「マポーフィック」を唱えておき、さらに「バマツ」を最初のターンで唱えてACを下げておく。これで特殊攻撃が防ぎやすくなる。

←「突然襲いかかってきた」で遭遇した場合、1ターン目で全滅する。戦闘前に忘れずにセーブしておこう。

POINT

ヴァンパイアを先に片づける

ワードナと共にいるヴァンパイアロードとヴァンパイア。ワードナへの攻撃をさえぎる大きな壁だ。アンデッド系なので僧侶の「呪いを解く」力が有効。経験値は入らないが確実に倒せる。残ったワードナは、僧侶が「マリクト」を、魔術師が「ティルトウェイト」を同時に唱えれば確実に倒すことができる。

←僧侶系をもう1人入れてアンデッド解呪の呪文「ジルワン」を唱えれば、効果は絶大だ。

ワードナの護符を取得後は…

パーティー全員を城へ戻す

ワードナのいるブロックには、ワープゾーンがない。「ワードナの護符」を入手したら、護符の持つ「マラー」の呪文を使って上の階に移動しよう。魔術師に「マラー」を詠唱させても構わない。無事地上に戻ると、城に「ワードナの護符」を返還したことになり、シナリオは終了する。護符を持ち帰ったパーティーには階級章が与えられる。

←階級章を得たあとに、再度冒険に出てさらに成長させよう。

護符を持った者だけダンジョンに残す

「ワードナの護符」は、単なるイベントアイテムではない。持っているだけで、所持者が1ブロック移動するごとにHPを5回復をする効果がある。どの職業でも装備可能。ただしAC低下の代償に呪いがかかり、地上に戻った瞬間にがらくたに変化する。手に入れるには、再度ダンジョンを進行しなければならない。

←仲間との合流をうまくやればみんなが護符を装備できる

STORY OF SCENARIO#2

Knight of diamonds

いかなる武器や魔法をもってしても打ち破れない無敵の街、リルガミン。
リルガミンを脅かそうとする者は、街に近づくことすら許されない。
その強大な力場を支えるものは、ニルダの杖と呼ばれる至高の杖である。
しかし、完璧なはずのニルダの杖にも唯一かつ、最大の欠陥があった。
杖の力が、リルガミンで生まれた者に対して全くの無力だという…。

◆

リルガミンに、悪の力を持って魔人ダバルプスが生まれた。
闇の力の助力を受けたダバルプスの陰謀は、王家を滅ぼしてしまった。

◆

生き長らえた王女と王子と二人はダバルプスを倒すため、
偉大なる英雄「ダイヤモンドの騎士」の伝説に名高い5つの武具を取り戻す。
そして、リルガミン城へ攻め上った王子は、勇敢なる戦いの末にダバルプスを破った。
しかし、死ぬ間際にダバルプスが発した呪いの言葉は、城を崩し、
大地に開いた煙たなびく穴だけが残された。
魔人と王子、そしてニルダの杖は消え失せた。
このまま杖が戻らなければ、リルガミンは滅びてしまうだろう。
杖を取り戻すべく、冒険者たちが再び集められた…。

B1F

推奨レベル：13～15

迷宮の構造自体は比較的シンプルだが、半分近くがダークゾーンであり、ワープゾーンが点在するため注意が必要だ。

記号の見方

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

見えない扉
「ミルワ」「ロミルワ」を唱えても確認できない特殊な扉。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
ディンク	(P138)
メジャーダイミョウ	(P135)
レベル7プリースト	(P135)
チャンプサムライ	(P135)
レベル7メイジ	(P136)
レベル6シーフ	(P136)
ワーライオン	(P137)
オーガロード	(P135)
コボルドキング	(P135)
ウェブスピナー	(P137)
ファズボール	(P136)
ワーアメーバ	(P137)
ノーシーアムスワーム	(P136)
キャリアー	(P138)
ライノービートル	(P137)
ナイトストーカー	(P138)
ヒポポタマス	(P136)
レベル8プリースト	(P135)
レベル10ファイター	(P135)
レベル8メイジ	(P136)
レベル7シーフ	(P136)
レベル8ニンジャ	(P135)
アースジャイアント	(P137)
レッサーデーモン	(P138)
ヘルハウンド	(P136)

Analysis 解析

推奨戦術

34 迷宮に入ったらまず3つの呪文を唱える ▶P23

37 「マラー」は「デュマピック」を使用してから ▶P23

47 固定モンスターからは逃げられない ▶P27

MAP攻略

[E4－N12]「マラー」を唱えなければ絶対入れない小部屋。普通に歩いているだけではダメ。せっかく入ってもただ、ピットがあるだけの単なるトラップなのだ。

メッセージ

[E9－N10] フロアの中央の寺院には巨大な亡霊が出現。ニルダの意思であるとしながら、冒険者たちに課せられた任務について語る。亡霊の言葉から、冒険者たちは最後に再びここを訪れなければならないことを知ることになるのだ。

←街を救うには「ニルダの杖」が必要だという説明をしてくれる。

ONE POINT

シナリオの序盤からワープゾーンだらけのフロアが出現

亡霊から、リルガミンを救う「ニルダの杖」を得るためには、冒険者自らの価値を証だてるため、5つの物を揃えなければならないと言われる。

←この扉に入ると、反対側の通路へワープ。ここでテレポーターに慣れよう。

→場合によっては直後にエンカウントがある。うかつに入らないほうがいい。

ONE POINT

レベル1から育てたい場合はすぐに帰れる所で戦うこと

シナリオ1から転送させずに冒険をする場合、入り口から最も近く、モンスターの出現率も高い［E1－N1］で戦闘を繰り返すと効率よくレベルアップできる。

Analysis 解析

メッセージ

［E11－N2］ワープゾーンに阻まれ、ただ歩いているだけでは永遠に先に進むことはできない。レベル7の呪文“マラー”で移動する以外方法はない。

←メッセージの位置で「マラー」を詠唱すれば「東2」の入力だけで座標の間違いはなくなる。

条件

［E15－N2］マジックアーマーとの戦闘に勝ち「コッズ・アーマー」を入手すること。戦士、侍、君主が装備可能。AC－14に加え防御呪文「マツ」が唱え放題となる。

ONE POINT

たとえ友好的でも心を鬼にして全力で倒すこと

コッズアイテムのところに着いても、稀に友好的な反応を示す場合がある。しかし、戦闘を避けてしまうとアイテムの入手ができないので、善のパーティには酷だが、戦おう。

性格変更がどうしても気になるようなら、面倒でも一度他のフロアに移動してから、再度同じ場所にくればよい。倒しさえしなければ、何度でも遭遇できるので、通常エンカウントの状態で戦闘すれば問題はないはず。。

モンスター

ウェブスピナー WEBSPINNER

一見昆虫に見えるが実はアンデッド。転送を行わずに育てようとした場合、この敵1体でも苦戦する。直接攻撃よりも「ジルワン」を唱えるか、僧侶に呪いを解かせたほうが楽。

←ドレインでのレベルダウンに注意。

コボルドキング KOBOLD KING

開始早々に強敵となるのがこのモンスターだ。中央フロアに入ったとたんによく遭遇する。戦士のACがマイナスに達していなければ、逃げたほうがいい。

←眠らされなければ、勝機はある。

コッズアイテム KOD'S ITEM

マジックアーマー MAGIC ARMOR

特殊攻撃や呪文攻撃は一切してこないが全ての呪文を無効化する上、ACが低いので攻撃が当たりにくい。「ディルト」で相手のACを上げるか、「バマツ」でパーティのACを下げて戦うとよいだろう。倒すとコッズアイテム「コッズ・アーマー」が手に入る。

←不利になっても退却できないので事前にセーブだ。

B2F

推奨レベル：13～15

およそ半分の面積をしめるダークゾーンと、冒険者を惑わせる3つの分岐（ワープゾーン）が特徴のフロア。

記号の見方

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
ファズボール	(P136)
ドゥームトード	(P138)
ラビドラッド	(P136)
ワーパンサー	(P137)
ブレードベア	(P136)
オークロード	(P137)
ゴーゴン	(P137)
レベル11ビショップ	(P135)
レベル12ファイター	(P135)
レベル10メイジ	(P135)
ワーアメーバ	(P137)
ノーシーアムスワーム	(P136)
キャリアー	(P138)
ライノービートル	(P137)
ナイトストーカー	(P138)
ヒポポタマス	(P136)
レベル8プリースト	(P135)
レベル10ファイター	(P135)
レベル8メイジ	(P136)
レベル7シーフ	(P136)
レベル8ニンジャ	(P135)
アースジャイアント	(P137)
レッサーデーモン	(P138)
ヘルハウンド	(P136)
ディンク	(P138)
メジャーダイミョウ	(P135)
レベル7プリースト	(P135)
チャンプサムライ	(P135)
レベル7メイジ	(P135)
レベル6シーフ	(P136)
ワーライオン	(P137)
オーガロード	(P135)
コボルドキング	(P135)
ウェブスピナー	(P137)

Analysis 解析

推奨戦術

14 ダークゾーンに入ったら、より慎重に移動しよう ▶P17
35 新しく探索するフロアは壁沿いで行動 ▶P23
48 警戒すべきトラップはテレポーター ▶P27

MAP攻略

[E８−N10] [E３−N16] へワープ。
[E３−N16] ３つの扉に入れる分岐点にぶつかる。左の扉はE16−N３へ、中央の扉はE19−N19へ飛ばされる。右の扉は、E０−N０へと飛ばされる。
[E３−N６] 謎掛けをしてくる。答えられないと先に進めない。
[E２−N６] マジックシールドが待ち構えている。

メッセージ

[E18−N10] 100000ＧＰという大金と引き替えに、賢人が情報をくれる。それはこの迷宮での呪文効果についての話だが、聞かなければクリア出来ないという類の物ではないので、自分でマッピングしたいという人以外は立ち寄らなくともよいだろう。[E３−N６] 扉の前にメッセージが。謎解きに正解すれば、先に進める。

↑「カティノ」や「モンティノ」の効果が戦闘中に切れてしまうという話。

ONE POINT

地下2階に降りたと同時にエンカウントがある

地下２階に降りた途端、その場で戦闘に入る確率が非常に高い。地下１階から降りる前にＨＰを回復しよう。特に苦戦しそうなモンスターは出現しないが、うっかり降りて次に「登る」を選択すると地下１階ですぐに戦闘する羽目になることもあるので注意しよう。

ONE POINT

分岐点左ルートはこまめにマップを開いて進むこと

分岐点で左側の扉に入ると［E16−N３］へ飛ばされる。周りは小部屋で囲まれているが、上下左右が対称になっている上、部屋数が多いので通り抜けはかなり厳しい。入手出来るアイテムは大したことがないので、ワザワザ来ることはないだろう。

ONE POINT

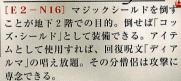
ボスにたどり着くための正解ルートは分岐点の右扉

分岐点で右の扉に入ると、ボスの場所へ行けるルート上へとワープする。その他のルートを選ぶと、散々回り道をさせられた上、元の扉に戻される。

Analysis 解析

条件

［E２－N16］マジックシールドを倒すことが地下２階での目的。倒せば「コッズ・シールド」として装備できる。アイテムとして使用すれば、回復呪文「ディアルマ」の唱え放題。その分僧侶は攻撃に専念できる。

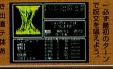
ONE POINT

謎掛けに答えられないと先に進めない

謎解きに正解すれば、奥にいるマジックシールドとの戦闘となる。日本語と英語のどちらでも構わないので、「SHIELD」「盾」「たて」のいずれかを入力すればいい。

モンスター

ノーシーアム NO-SEE-UM

無数の小さな昆虫でできた固まりで、火を吹く。出現数も多く、前衛による直接攻撃を「マダルト」や「ティルトウェイト」での全体攻撃で補助する必要がある。

←必ず最初のターンで呪文を唱えよう。

キャリアー CARRIER

アンデッド系の中でも厄介な存在。攻撃回数が７回もあるうえに、麻痺能力もあるので一度攻撃を受けるとかなりきつい。「バマツ」などでこちらのＡＣを下げ、「ジルワン」を唱えよう。

←ファズボールと連携で出現してくる。

オーガロード OGRE LORD

おもに攻撃呪文「モリト」を唱えてくる。最初に「バマツ」でＡＣを下げておくのが得策。直接攻撃は高くないので、呪文さえ封じれば長期戦でも問題ない。

←「モンティノ」をまず最初に唱えよう。

ファズボール FUZZBALL

このシナリオで一番疲れる敵。攻撃してこないが呪文の一切を無効化し、仲間を限りなく呼ぶ。前衛を攻撃力の高いメンバーで固めて、ひたすら○ボタンを連打する以外方法はない。

←経験値が少ないので逃げても問題ない。

コッズアイテム マジックシールド MAGIC SHIELD KOD'S ITEM

マジックアーマーのように呪文がまったく効かないということはないが、1ターンでの攻撃回数が3回もあり手強い。有効な手段としては「ディルト」によるACの劣化。あとはひたすら打撃を与えていくこと。倒すと「コッズ・シールド」が手に入る。

←マジックアーマーほど苦戦はしない。

B3F

推奨レベル：14～16

回り込むように外周を歩かなければ中央エリアにたどり着けない。画面端でのループを活用するエリアである。

記号の見方

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
ファズボール	(P136)
ワーアメーバ	(P137)
ノーシーアムスワーム	(P136)
キャリアー	(P138)
ライノービートル	(P137)
ナイトストーカー	(P138)
ヒポポタマス	(P136)
レベル8プリースト	(P135)
レベル10ファイター	(P135)
レベル8メイジ	(P136)
レベル7シーフ	(P136)
レベル8ニンジャ	(P137)
アースジャイアント	(P137)
レッサーデーモン	(P138)
ヘルハウンド	(P136)
ドゥームトード	(P138)
ラビドラット	(P136)
ワーパンサー	(P137)
ブレードベア	(P136)
オークロード	(P137)
ゴーゴン	(P137)
レベル11ビショップ	(P135)
レベル12ファイター	(P135)
レベル10メイジ	(P135)
シーフ	(P136)
マスターニンジャ	(P135)
マーフィーズゴースト	(P138)
ウィルオーウィスプ	(P137)
ブリーブ	(P136)
スクライル	(P138)
ヘルマスター	(P138)
ジャイアントワスプ	(P136)
ジャイアントバイパー	(P136)

Analysis 解析

推奨戦術

11 マップの端を越えると反対側へループする	▶P16
20 状況によっては「逃げる」ことも立派な戦術	▶P18
60 強いキャラが前衛にいれば簡単にレベルアップ	▶P30

MAP攻略

［E9－N8］E0－N0へワープ。
［E10－N11］E13－N13へワープ。
［E8－N10］城への強制テレポート地点。
［E14－N13］マジックソードが待ち構えている場所。
［E10－N11］地下3階のボス、マジックソードに遭遇するための正解ルート。E13－N13にワープする。

メッセージ

［E4－N10］外周の迷路の行き止まりで「この任務は君たちには向いていないんじゃないか？」という表示がでる。
［E8－N10］この部屋に入るとシナリオ1のB1Fダークゾーンで出会った人に再び会い、「マピロ　マハマ　ディロマット」という言葉を発する。

←ワープゾーンを使う以外、マジックソードには近づけない。

←「マラー」での移動なら、「東1」の入力で飛ぶことができる。

ONE POINT

地下3階は中央エリアに入らなければ何も始まらない

この階層は外周を大きく回り込まなければ中央へたどり着けない。地下2階からの階段を降りたったら、北に4ブロック歩いて左に進み画面右端へループ。その後西へ歩き扉を開けたら南下し、画面右上へループすると楽に中央に行ける。

ONE POINT

普通に歩いていても入ることのできない密室

マジックソードにたどり着くためには［E10－N11］のワープゾーンをくぐらなければならない。到着点の［E13－N13］は扉がなく、徒歩で侵入できなくなっている。呪文を消費できる余裕があるなら「マラー」で移動してもいい。

ONE POINT

マップはすべて開ければいいというものではない

中央エリアの四方には4ブロックで構成された部屋が配置されているが、そのうちの一つは石ブロックだ。「マラー」で飛び込むと全滅する。全てマップを開けなければ気が済まない者もいるだろうが、ここだけは諦めたほうがいい。

Analysis 解析

ONE POINT

←パーティーに死者が出たときは城へのテレポートが非常に役に立つ。

コッズアイテムの手前では3つのワープゾーンがある

中央部にはワープゾーンが３カ所ある。１つはマジックソードの所へ、もう１つは地下３階のスタート地点へ。３つ目では「マピロ　マハマ　ディロマット」と唱えられて、城へ強制テレポートされる。

モンスター

ヘルハウンド HELL HOUND

１回毎のダメージはたいしたことはないが、１ターン内に６回も攻撃するため苦戦しやすい。火炎の耐性がありブレスを吐くので、「マダルト」などで早期に戦闘を終わらせよう。

←火炎属性の呪文は効果がない。

レッサーデーモン LESSER DEMON

レベル５の魔術師の呪文を使い、「モンティノ」をはじき返すこともある。ドレインによるレベルダウンも仕掛けてくるので、防御呪文で十分にＡＣを下げて戦闘するのがいい。

←仲間を呼ぶので長期戦は避けよう。

ナイトストーカー NIGHT STALKER

アンデッド系の中では攻撃力も攻撃回数も低いほうだが、ドレイン能力があるので非常に厄介な存在だ。僧侶系のキャラに呪いを解かせるか、「ジルワン」で片づけよう。

←僧侶に呪いを解かせると楽勝だ。

コッズアイテム KOD'S ITEM

マジックソード MAGIC SWORD

呪文無効化能力がないので総動員で攻撃する。早めに倒さないとクリティカルにより、誰かの首が飛ばされるので注意しよう。倒して入手できれば、このシナリオにおいて最強の剣「ハースニール」となる。

←攻撃能力は村正の比ではない。

B4F

推奨レベル：16～18

フロア全体が巨大な洞窟で、罠も多いため迷いやすい構造になっている。シナリオ中最もトラップの多いフロアでもある。

記号の見方

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

落盤
岩の落盤により、数人がダメージを受けてしまう場所。

泉
物騒な洞窟の奥にある。入ることで様々な効果がある。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	参照ページ
ドラゴンゾンビ	(P138)
ジャイアントバット	(P136)
ワーバット	(P137)
ヴァンパイアバット	(P137)
コンストリクター	(P136)
コロッシブスライム	(P136)
フォーミングモールド	(P136)
ファズボール	(P136)
スクライル	(P138)
ヘルマスター	(P136)
ジャイアントワスプ	(P136)
ジャイアントバイパー	(P137)
エアジャイアント	(P137)
ファイアドラゴン	(P135)
ハイプリースト	(P135)
ハイウィザード	(P136)
マスターシーフ	(P135)
ハタモト	(P138)
ヴァンパイア	(P137)
グレーターデーモン	(P138)
ジャイアントゾンビ	(P138)
オークロード	(P137)
ゴーゴン	(P137)
レベル11ビショップ	(P135)
レベル12ファイター	(P135)
レベル10メイジ	(P135)
シーフ	(P136)
マスターニンジャ	(P135)
マーフィーズゴースト	(P138)
ウィルオーウィスプ	(P137)
ブリーブ	(P136)

Analysis 解析

推奨戦術

11 マップの端を越えると反対側へループする ▶P16

37 「マラー」は「デュマピック」を使用してから ▶P23

48 警戒すべきトラップはテレポーター ▶P27

MAP攻略

［E3－N6］落盤。
［E6－N8］ピット。
［E9－N1］ピット。
［E9－N10］落盤。
［E9－N11］ピット。
［E14－N2］落盤。
［E16－N13］落盤。
［E18－N5］ピット。
［E10－N4］マジックヘルムが待ち構えている場所。

メッセージ

［E7－N13］地下4階の特徴について大まかな説明をしてくれる。
［E6－N17］落盤に関するメッセージが入る。ここから西に歩き東側へループした際にピットも含めて計4カ所遭遇する。全てのトラップに引っ掛かるとモンスターとエンカウントしたときに非常に不利になるので、こまめに回復しながら進もう。

↑ここから落盤地帯に入る。左の壁に沿って移動したほうが、リスクは少ない。

ONE POINT

トラップは目印になるものがないので用心して歩こう

この階層のメインの一つであるピットと落盤。他にもこのトラップが点在しているが、「ロミルワ」で明るくしても、何も目印がないので、場所を覚えておかなければ避けようがない。

ONE POINT

一筋縄ではいかない強力なモンスターが多数出現する

洞窟内では部屋がないかわりに、ダンジョンの行き止まりでエンカウントになる。特に毒を持った敵が数多く出現するので、「ラテュモフィス」の詠唱回数が4以下なら寄り道はしないほうが良い。また、オークロードやフォーミングモールドのような、強力なモンスターが多数出現する。もし石化や死者などを出したら、［E7－N11］をくぐり地下3階に戻り、城への強制テレポートで一時退却しよう。

ONE POINT

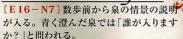
この階においては特にこまめにセーブをして進めよう

洞窟内の泉に入ると様々な効果がある。泉に入ったキャラには主に麻痺、石化、毒に加え、死亡、灰化、HPの上限ダウンなどのステータス異状が生じる。回復や若返りの効果もあるが、ほとんど稀。

解析

メッセージ

［E16－N7］数歩前から泉の情景の説明が入る。青く澄んだ泉では「誰が入りますか？」と問われる。

←不気味な洞窟に存在する清らかなオアシス。なお怪しいと解釈して、引き返したほうがいい。

条件

マジックヘルムに勝てば「コッズ・ヘルム」として装備可能。装備すれば冷気への耐性が強化され、アイテムとして使えば「マダルト」を無限に唱えることができる。

ONE POINT

取得したコッズアイテムを1人占めにさせないのも手

コッズアイテムのACの低さを考慮して、前衛3人に分割して装備させよう。ACが－10以下になり、直接攻撃に対しては鉄壁の守りとなる。

←忍者以外の戦士が装備可能。前衛に装備させると、後衛でアイテムとして使用するより展開が楽。

モンスター

ワーバット
WERE BAT

まさに洞窟に相応しいモンスター。1ターンでの攻撃回数が4回もあり、確実に毒を受ける。呪文無効化能力はあるが呪文詠唱能力がないので、毒への対策だけを考えればいい。

←人間が変身したので飛べない。

フォーミングモールド
FOAMING MOLD

ボスに並ぶ強敵。防御力を上げておかないと3ターンのうちに必ず一人は石化される。僧侶が石化されると戦闘終了後に支障があるので、僧侶には「バマツ」を連続で詠唱させよう。

←多数出現したら逃げるのも手。

コッズアイテム　*KOD'S ITEM*

マジックヘルム　MAGIC HELM

呪文無効化能力があり、僧侶系と魔術師系の最高レベルの呪文を唱えてくる。マジックアーマーのときと同じように、「ディルト」で相手のACを上昇させて、ひたすら打撃を与える戦い方が効果的だ。倒すと「コッズ・ヘルム」が手に入る。

←最強の司教が相手と想定しよう。

B5F

推奨レベル：18～20

4方向に対称的な構造で簡単に見えるが、逆に非常に混乱しやすいフロア。「ゴッズアイテム」の最後の1つが入手できる。

記号の見方

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

見えない扉
「ミルワ」、「ロミルワ」を唱えても確認できない特殊な扉。

シュート
下のフロアへ落ちる穴。ここでは落ちないシュートもある。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

モンスター	参照ページ	危険度
オークロード	(P137)	☠☠☠
ゴーゴン	(P137)	☠☠
レベル11ビショップ	(P135)	☠☠
レベル12ファイター	(P135)	☠☠
レベル10メイジ	(P138)	☠☠
シーフ	(P136)	☠☠
マスターニンジャ	(P135)	☠☠☠
マーフィーズゴースト	(P138)	☠☠
ウィルオーウィスプ	(P137)	☠☠☠
ブリーブ	(P136)	☠☠
ファズボール	(P136)	☠
スクライル	(P138)	☠☠
ヘルマスター	(P138)	☠☠☠
ジャイアントワスプ	(P136)	☠☠
ジャイアントバイパー	(P135)	☠☠
エアジャイアント	(P137)	☠☠☠
ファイアドラゴン	(P137)	☠☠☠
ハイプリースト	(P135)	☠☠☠
ハイウィザード	(P135)	☠☠☠
マスターシーフ	(P136)	☠☠
ハタモト	(P135)	☠☠
ヴァンパイア	(P137)	☠☠
グレーターデーモン	(P138)	☠☠☠
ジャイアントゾンビ	(P138)	☠☠
ドラゴンゾンビ	(P138)	☠☠
スモッグビースト	(P137)	☠☠☠
ホーネットスワーム	(P137)	☠☠
ジャイアントクラブ	(P136)	☠☠☠
ブロッブ	(P136)	☠☠

Analysis 解析

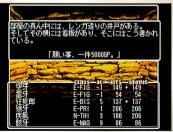
推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である ▶P16
43 呪文抵抗力は要注意パラメータ ▶P26
47 固定モンスターからは逃げられない ▶P27

MAP攻略

［E2－N2］対角線上の［E17－N17］へワープする。
［E10－N14］一方通行の隠し扉。［E14－N9］も同様。
［E9－N10］ワープゾーン。［E9－N8］に戻される。
［E10－N9］マジックガントレットが出現する。

メッセージ

［E11－N8］「願い事、一件5000GP」と言うメッセージ。「払いますか？」の問いに「はい」と答えると城へ強制テレポートされる。ステータス異状者や死者が出てピンチのときには、非常に役に立つポイントだ。

↑順調に進んでいても、ひとまず地上に戻って態勢を整えておくのがベスト。

条件

［E10－N9］マジックガントレットを倒して最後のコッズアイテム「コッズ・ガントレット」を入手するのが目的。入手できれば魔術師の最強攻撃呪文「ティルトウェイト」を無限に唱えることができる。

ONE POINT

隠し扉が確認しづらいので慎重に進もう

スタート地点から外へ出ると、東西南北のループで迷わされる。しかも、ワープゾーンや隠し扉の配置がたくみで難解。特に［E10－N14］や［E8－N13］では、「ロミルワ」を唱えても発見できない隠し扉となっている。気づかずに永久ループにならないように注意しよう。

ONE POINT

上下左右が対称だからワープされると怖い

［E2－N2］のワープゾーンに入ると対角線上の［E17－N17］にワープする。同じ地形へのワープなので、混乱しないように慎重に行動すること。

ONE POINT

次々に最強のモンスターが出現してハイレベルな戦闘に

各種族の最高クラスのモンスターが続々と登場する。シナリオ1で苦戦したグレーターデーモンもここから出現する。コッズアイテムと同様、戦闘中に逃走することができない強いモンスターもいるので、窮地に追い込まれたら「マハマン」で奇跡を起こして切り抜けるのが得策。

Analysis 解析

モンスター

エアジャイアント AIR GIANT

他の巨人と違い極端に抵抗力が強く、倒すのに苦労する。「バマツ」を繰り返し詠唱してパーティーのACを下げて、地道に直接攻撃を行うのがもっとも有効な攻略法といえる。

←一撃で死者を出すほど手強い敵だ。

ヴァンパイアロード VAMPIRE LORD

「ティルトウェイト」「ジルワン」さえもあまり効果がなく、魔術師のレベル6の呪文を使う最強のヴァンパイア。全モンスター中最高のドレイン能力を持つ。

←ドレインされる前に倒しておきたい。

レベル12ファイター LVL12 FIGHTER

戦士の中では最高レベルに位置する。しかし、攻撃回数が4回になる以外は他のファイターと比べてもさほど変化がない。集団でかかってきても、負ける相手ではない。

←最初に「カティノ」を唱えれば楽勝だ。

グレーターデーモン GREATER DEMON

普通に戦ってもなかなか勝てない凶悪な悪魔。奇跡を起こす「マハマン」はこの敵のためにあるといってもいい。「魔物を黙らせる」を選択すれば、確実に倒すことができる。

←逃走できない。覚悟を決めて戦おう。

コッズアイテム KOD'S ITEM

マジックガントレット MAGIC GAUNTLET

最後のエリアボスだけあって、「ティルトウェイト」だけでなく僧侶系の最高呪文も唱えてくる。「バマツ」を繰り返し唱えてACを徹底的に下げよう。入手できる経験値は、最高値の99999だ。
さらに「ゴッズ・ガントレット」が手に入る。

←2体いるので気を抜かないように。

B6F

推奨レベル：18～20

「ゴッズアイテム」の全てが揃い、最後の謎解きに挑む。特に悪質なトラップはないが、最下層だけに最強の敵が徘徊する。

記号の見方

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

見えない扉
「ミルワ」、「ロミルワ」を唱えても確認できない特別な扉。

回転床
上に乗ると床が回転し、方向感覚がわからなくなる。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

モンスター	参照
ヴァンパイアロード	(P137)
サイデル	(P138)
ハタモト	(P135)
ヴァンパイア	(P137)
グレーターデーモン	(P138)
ジャイアントゾンビ	(P135)
ドラゴンゾンビ	(P138)
スモッグビースト	(P137)
ホーネットスワーム	(P137)
ジャイアントクラブ	(P136)
ブロッブ	(P136)
アークデーモン	(P138)
ハイマスター	(P135)
フラック	(P135)
アークメイジ	(P135)
マイルフィック	(P138)
ファズボール	(P136)
スクライル	(P138)
ヘルマスター	(P138)
ジャイアントワスプ	(P136)
ジャイアントバイパー	(P135)
エアジャイアント	(P137)
ファイアドラゴン	(P137)
ハイプリースト	(P135)
ハイウィザード	(P135)
マスターシーフ	(P136)

Analysis 解析

推奨戦術

20 状況によっては「逃げる」ことも立派な戦術 ▶P18
58 イベントアイテムは何度でも手に入る ▶P30
62 キャンプを開いて何度でもメッセージを聞く ▶P31

MAP攻略

[E19－N18] スタート地点［E0－N0］へワープする。
[E15－N14] スタート地点［E0－N0］へワープする。
[E8－N9] スタート地点［E0－N0］へワープする。
[E0－N19] スタート地点［E0－N0］へワープする。
[E5－N14]「光の杖」を入手できる。
[E1－N2] 謎解きに答える場所。
[E1－N3] 地下1階［E9－N9］へ強制テレポートさせられる。

メッセージ

[E11－N17] 謎解きのヒントになるメッセージがひとことと伝えられる。「力を崇拝した王は、騎士なく棺に横たわる」
[E16－N13]「冠を頂いたその王は、これらがゆえに身を滅ぼす」という謎解きに関わるメッセージが伝えられる。
[E13－N15] 謎解きのヒント「宝を崇拝した王は、ダイヤモンドを見ることもない」が伝えられる。

←3つのメッセージと、地下1階で聞いたニルダの言葉を照らし合せよう。

ONE POINT

スフィンクスの質問に答えれば、ゲームの終了は間近だ

これまでのフロアで「コッズアイテム」をすべて入手できたので、地下6階ではボスは出現しない。謎解きがここでの条件だ。

階段近くの［E1－N2］ではスフィンクスが質問をしてくる。答えはこのシナリオのタイトル名。見事正解するとクリアとなる。回答方法は、地下2階の場合と同様に日本語と英語のどちらでも可能。「ダイヤモンドの騎士」「THE KNIGHT OF DIAMONDS」のいずれかを回答しよう。

←英語の場合、最後の"S"を付けるのを忘れないようにしよう。

ONE POINT

謎解きが終わると再び地下1階へ戻る

謎を解いて奥の部屋に入ると、「1人で参れ」のメッセージが表示され、パーティー全員が地下1階［E9－N9］に強制的にワープさせられる。今度はニルダの言葉を聞いたこの部屋に1人で来なければならない。ひとまず地上に帰ろう。

Analysis 解析

条件

［E１－N２］シナリオ２の特徴である謎解きが出題される。質問に答えられなければ奥の間へ進むことができない。

［E１－N３］謎を解いて奥に進むとパーティー全員が地下１階へ強制的にワープされる。

またもや、亡霊の姿が現れた。

「伝説の騎士の宝をこうしてここに揃えることにより、そなたは自らに、勇気と知恵と真の心があることを証だてた。

そなたの揃えたこの宝、伝説の騎士の装束を、我は我が手に取り戻す。
そのかわり、そなたにはこの宝を授けよう。」

↑中央の寺院でコッズアイテムと「ニルダの杖」を物々交換する。これでリルガミンが救われる。

ONE POINT

目的の「ニルダの杖」を地上に持ち帰れば任務は終了する

ギルガメッシュの酒場で、戦士系１人に「コッズアイテム」をフル装備させたら地下１階［E９－N９］へ行こう。ここで最後の謎解きがあるが、地下６階で入力したものと同じことを回答すればよい。身につけていた装備品と引き換えに、最終目的である「ニルダの杖」を入手できる。ただし間違えると「コッズアイテム」をすべて剥奪され、最初からやり直しとなってしまう。

ONE POINT

ニルダの杖入手後の仲間と合流させないこと

「ニルダの杖」を入手後は、何も装備していない状態で地上に戻らなければならない。しかしセーブして他の仲間と合流させて、保護しながら地上に戻ってはいけない。杖はがらくたになってしまい、すべて最初からやり直しとなってしまう。多少つらくても１人で持ち帰らせよう。

モンスター

アークデーモン
ARCH DEMON

最高にして最強のモンスター。最高レベルの司教並みの呪文を唱える上に、ドレイン能力も持つ。上級の悪魔に対しては奇跡を起こす呪文で対処すれば、死者を出さずにクリアできる。

↑勝てばかなりの経験値が得られる。

ファイアドラゴン
FIRE DRAGON

火炎のブレスを吐くので大ダメージを受けないうちに早めに倒そう。ドラゴンスレイヤーを持っていなくても、ロングソード＋２があれば十分勝つことができる。

↑呪文より直接攻撃が効率よく倒せる。

『ウィザードリィ 一度は装備したい品』

アイテムの種類は数あれど、出現する確率が極めて低く、なかなかお目にかかることのできないアイテムがある。どんなモンスターにも負けない強力な性能を秘める貴重品。ひとつでも見つければ自慢できる、そんな絶妙の逸品をここで紹介しよう。

絶対に呪文攻撃を受けない無敵のアイテム

シナリオ2　魔封じのネックレス

種別：特殊
属性：なし
呪い：なし
価格：200000ＧＰ
装備：装備不可
耐性：魔術
防御効果：魔術師

シナリオ3　悪魔の本

種別：特殊
属性：なし
呪い：なし
価格：100000ＧＰ
装備：戦士、盗賊以外の全職業
耐性：ドレイン、魔術
防御効果：不死、悪魔

敵には呪文の無効化能力があるのに、パーティーにはそれがないと思う者がいるだろう。しかし、シナリオ2と3には呪文を封じるアイテムが存在する。「魔封じのネックレス」と「悪魔の本」である。呪文の目標にならないという効果があり、パーティー全員が持てば誰も呪文の対象にならず、結果呪文攻撃を受けなくなるのだ。さらに、「悪魔の本」はエナジードレインに対して耐性がある。頑張って探し出そう。

←もしパーティー全員が持てば、敵はまったく呪文を唱えなくなる。まさに無敵のアイテムである。

シナリオ1、2での最高にして理想の装備品

君主の聖衣　君主

装備するだけで、ＡＣが－10になる。1ブロックごとの移動や、戦闘中1ターンごとにHP回復を行う。特殊効果でパーティー全員のＨＰが全快する。さらにクリティカル能力も備わる。

手裏剣　忍者

最低攻撃力が11とポテンシャルが高く、クリティカルヒットを狙える効果もある。特殊効果で最大ＨＰが1上がるが、5割の確率で壊れる。村正同様、武器として使い込もう。

村正　侍

クリティカル能力はないが、最大攻撃力が50もある最強の剣。特殊効果で力が＋1されるが、変化確率が5割と、壊れる可能性が高い。あくまでも武器として使用しよう。

カシナートの剣　戦士

上級職でない戦士でも所持できる強い剣。最低攻撃力が10程度と安定しており、1ターンでの攻撃回数が4回もある。入手したら、決して手放してはいけない逸品である。

STORY OF SCENARIO#3

Legacy of llylgamyn

エセルナートの各地が突如、巨大な災厄に襲われた。
地震や洪水。大いなる自然のエネルギーの前に、人々はただ祈るしかなかった。
預言者達は終末を叫び、絶望に支配された者は、略奪に走っていった。

◆

それでも世界を救おうとする者たちはいた。

◆

リルガミンの外れに、大きな洞窟の入り口がある。
ここに住まう、偉大なる伝説の龍ル'ケブレスが護る、
「大地の宝珠」と呼ばれる強力なオーブならば、
災厄を鎮めることができるのだという。
ただ、そのオーブはあまりにも強力なため、
誰もが触れるというものではなかった。
強靭な冒険者であればオーブに触れることができるかもしれない。
それが「ワードナの護符」に触れた冒険者の子孫であれば…。
何人もの英雄達が集められた。
そしてその中には、「ワードナの護符」に触れた冒険者の子孫がいたのである。

◆

1F
第3章 シナリオ3
CHAPTER 3
●地上1階
1F
推奨レベル：1～5
シナリオ3の最初のフロア。他のシナリオと違い海賊の砦や、湖、そして強敵の棲む堀と、変化に富んだ階層だ。
N
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
E
記号の見方
上り階段
善のパーティーのみ4階へ[E7-N1]。以外は城へワープ。
上り階段
悪のパーティーのみ5階へ[E18-N0]。以外は、城へワープ。
上り階段
善のパーティーのみ2階へ[E19-N0]。以外は城へワープ。
上り階段
悪のパーティーのみ3階へ[E2-N2]。以外は城へワープ。
ワープ
入ると強制的に城へワープされ、リルガミンへ戻される。
湖
アイテム「ボトルシップ」がないと進入できないエリア。
出現モンスターリスト
MONSTER LIST
モートモンスター (P140)
ハイコルセア (P139)
ガリアンレイダー (P139)
ガリアンガード (P138)
ガリアンキャプテン (P138)
ガリアンプリースト (P139)
ガリアンメイジ (P139)
ポルターガイスト (P141)
ダスター (P141)
ジャイアントスラッグ (P139)
アナコンダ (P139)
クローリングケルプ (P141)
90

Analysis 解析

推奨戦術

31 冒険序盤では薬や巻物を大量に用意 ▶P22
34 迷宮に入ったらまず3つの呪文を唱える ▶P23
51 冒険序盤はゴールドの出る確率が高い ▶P28

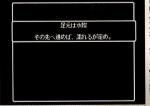
MAP攻略

[E4－N4] を中心とした一帯は湖エリア。あるアイテムがないと進入できない。
[E7－N6] 善のパーティーのみ使用可能な4階への登り階段。
[E7－N7] 悪のパーティーのみ使用可能な5階への登り階段。
[E19－13N] 善のパーティーのみ使用可能な2階への登り階段。
[E19－N14] 悪のパーティーのみ使用可能な3階への登り階段。
[E19－N15] ワープゾーン。強制的に城へと戻される。

メッセージ

[E1－N2] [E2－N1] 湖とその先にある階段の存在を示唆したメッセージ。
[E1－N17] 堀に棲む固定モンスター、モートモンスターの出現を警告するメッセージだ。
[E18－N13] 善と悪のパーティー用に階段が2つ存在することを示唆したメッセージ。

←スタート直後の段階では、湖に進入することは不可能。4階、5階で手に入る「ボトルシップ」が必要だ。

条件

[E16－N18](不確定、他3カ所)堀の回り1辺につき1体ずつ、固定モンスターが出現。
[E16－N14]このエリアを含んだ4×4の部屋に進入すると、固定モンスターが出現。

ONE POINT

属性に合った上り階段を選択

2階、4階の偶数階が善のパーティーで行動する階。3階、5階の奇数階が悪のパーティーで行動する階となる。1階はどちらの属性でも通行可能で、6階以外のすべての階に行くことができる。ただし、異なった属性で入ろうとすると、城に強制送還されてしまう。また、4階と5階直通の階段を使うには、湖を渡るアイテム「ボトルシップ」が必要になる。

ONE POINT

序盤の強敵 モートモンスター

堀の回りに生息する固定モンスター、モートモンスター。堀の入り口のメッセージが示す通り、冒険者が未熟なうちはかなりの強敵である。魔術師がグループ攻撃呪文、「マハリト」を唱えられるようになるまでは、堀には近寄らないようにする。

↑モートモンスターを楽に倒せるようになれば、2階、3階に上がっても苦労はないはず。

Analysis 解析

モンスター

ポルターガイスト POLTERGEIST

HP、攻撃力ともに低く、未熟な冒険者でもあっさり勝つことができる。まわりのモンスターより数レベル劣るポルターガイストの存在は貴重。ゲーム開始直後の当面の戦闘相手だ。

←この程度のモンスターに苦戦できない。

クローリングケルプ CRAWLING KELP

出現数と攻撃回数が序盤のモンスターのなかでは多い方なのだが、苦戦をする割には得られる経験値は非常に少ない。リスクが高いので出現したら、いっそのこと、逃げるのも手だ。

←呪文を無効化する能力を備える。

アナコンダ ANACONDA

HPが低いのに、得られる経験値が比較的高い。ゲーム序盤で積極的に戦いたいモンスターの1体である。だが、時々見せる睡眠攻撃は中級レベルの冒険者も注意が必要だ。

←眠らされる前に眠らせろ。

ジャイアントスラッグ GIANT SLUG

高いHPと回復能力を装備するため、1階に出現するモンスターの中でもかなり強力な部類に入る。長期戦は覚悟のこと。攻撃力はさほど高くはないので打撃戦で応じよう。

←毒も備える非常に厄介なモンスター。

モートモンスター MOAT MONSTER

固定モンスターのため、海賊の砦に着くまで最低でも2回は戦わなくてはならない。出現数が多く、睡眠攻撃をしてくる非常に手強いモンスターだ。呪文で一掃するのがベスト。

←固定モンスターだけに逃走は不可能。

ハイコルセア HIGH CORSAIR

海賊の砦に潜む固定モンスター。たいした攻撃もせず、宝箱は必ず落としていく。貴重なアイテムを所持している場合があるので、何度でも戦うといいだろう。

←必ず他の海賊と一緒に出現する。

2F

推奨レベル：6～7

昔のパーティー用に解放されたフロア。4階を経由してからでないと進入できないエリアもあり、隅々までの冒険は苦労する。

記号の見方

見えない扉
「ミルワ」、「ロミルワ」を唱えても確認できない特殊な扉。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
マンアットアームズ	(P139)
フレイヤ	(P139)
ウイッチ	(P139)
ルーター	(P139)
ロウニン	(P139)
アッシャー	(P141)
ワーラット	(P140)
マミー	(P141)
ヴァルチャー	(P139)
ベンガルタイガー	(P140)
ゴブリン	(P138)
ホブゴブリン	(P140)
ライオンオブヘル	(P141)
ハーピー	(P140)
ニンジャ	(P138)

Analysis 解析

推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である ▶P16
31 冒険序盤では薬や巻物を大量に用意 ▶P22
63 キャンプを開いて何度でもメッセージを聞く ▶P31

MAP攻略

[E16－N16] ワープゾーン。[E 3－N18] に強制的に移動させられる。
[E10－N 7] ワープゾーン。[E 9－N12] に強制的に移動させられる。
[E 8－N10] ワープゾーン。[E11－N 9] に強制的に移動させられる。

メッセージ

[E 2－N 1] ポレの部屋の入り口にある表札。外出中となっているが…。
[E 7－N11] ポレの部屋に通ずる通路。その道中の女性に合言葉をたずねられる。
[E18－N12] ポレの所在が分かるメッセージ。
[E12－N19] ワイン倉庫とだけ書かれたメッセージ。
[E 3－N 1] メッセージを無視して開けると、フィーンドとの戦闘となる。倒すと奥にある部屋に進める。

←「外出中」と書かれているだけあって、扉を開いても大魔術師ポレの姿はここにはない。

条件

[E 7－N 1]「探しますか？」のメッセージ表示後、「はい」を選択すると「大地の杖」が入手できる。装備すると獣人耐性がつく。
[E 4－N19] ここの謎掛け「我、常に御身の～」に答えられなければ、4階へ通ずる階段を利用することができない。

ONE POINT

大魔術師ポレに関するメッセージ

大魔術師ポレの居場所にたどり着くためには、[E 8－N10] のワープゾーンを使うことなる。そのためには、[E 7－N11] のエリアにいる女性の合言葉に答えねばならない。答えは 4 階のターバンの男がいっていた「アブドルがおくってくれる」。

→ここまで来ているのだから、4階で合言葉は聞いているはず。

ONE POINT

クイズに答え、4階の階段へ進め

4 階への登り階段を使用するためには、その前の [E 4－N19] のエリアでクイズに答えねばならない。クイズの答え「我」とは「くうき」(「空気」でも可)のことだ。

←難解な言い回しで書かれているが、問題さえ理解してしまえば答えは簡単だ。

Analysis 解析

モンスター

ロウニン RONIN

剣術に長ける上に、低級だが魔術師の呪文まで唱えてくるので、侮れない。群れをなして出現することが多いので、グループに有効な「マハリト」や「ラハリト」の呪文で一掃したい。

←あまりに数が多ければ逃げる。

ヴァルチャー VULTURE

多数の群れをなして出現してくるのだが、HPが非常に低いため、「マハリト」の呪文等でまとめて片付けることが可能だ。大量に出現してきた場合、相当の経験値を得ることができる。

←ACが高いので打撃で地道に対応する。

ゴブリン GOBLIN

HPの高さ、出現数の多さから、中盤で注意すべきモンスターの1体だ。6体以上の集団で出現してきたら、「ディルト」や「モーリス」でACを上げてから戦闘に望もう。

←攻撃力の高さも侮れない。

ゴースト GHOST

フィーンドとともにポレの部屋の留守を預かるモンスター。ドレイン攻撃が1番怖いので、こちらから先に片づけよう。強さの割には経験値が高めに設定されているので、必ず倒したい。

←「ラハリト」で片付けるのがベスト。

フィーンド FIEND

魔術師と僧侶の呪文を使ってくるのだが、こちらが唱えた呪文を高い確率で無効化してしまう。そのため、「カティノ」で呪文を封じ込めようとするのは得策ではない。打撃中心で戦おう。

←呪文だけでなく打撃での攻撃も強力だ。

ポレ PO' LE

2階のフロアを牛耳る大魔術師だけあって、魔術師の呪文はすべてマスターしている。「ティルトウェイト」の呪文を唱えられる前に、打撃を中心に速攻で勝負を決めよう。

←呪文を唱えられる前に速攻で倒せ。

3F

推奨レベル：6～7

悪のパーティー向けのフロア。侵入する者を象徴するかのようなグロテスクな、フロアには凶悪なトラップが仕掛けられる。

記号の見方

なし

出現モンスターリスト MONSTER LIST

モンスター	ページ
マンアットアームズ	(P139)
フレイヤ	(P139)
ウイッチ	(P139)
ルーター	(P139)
ロウニン	(P139)
アッシャー	(P141)
ワーラット	(P140)
マミー	(P141)
ヴァルチャー	(P139)
ベンガルタイガー	(P140)
レプラコーン	(P141)
ノーコーン	(P141)
クルセーダー	(P138)
ピクシー	(P141)
ケンタウロス	(P140)

Analysis 解析

推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である	▶P16
11 マップの端を越えると、反対側へループする	▶P16
58 イベントアイテムは何度でも手に入る	▶P30

MAP攻略

[E13－N7] ワープゾーン。[E3－N3] に強制的に移動させられる。
[E19－N7] ワープゾーン。[E3－N3] に強制的に移動させられる。
[E8－N16] ワープゾーン。[E3－N3] に強制的に移動させられる。
[E5－N19] ワープゾーン。[E3－N3] に強制的に移動させられる。
[E0－N19] ワープゾーン。[E3－N3] に強制的に移動させられる。
[E7－N1] ワープゾーン。[E1－N0] に強制的に移動させられる。
[E0－N0] 聖水を持っているのなら、[E1－N0] にワープ。持っていなければ、[E2－N2] にワープ。
[E17－E16] 壁のトラップ。進入すれば、パーティー全滅。

メッセージ

[E3－N2] [E2－N3] このフロアから引き返すことを促すメッセージ。
[E16－N16] [E16－N17] [E17－N17] 奥にある壁のトラップの存在を示唆する警告文。
[E19－N0] [E18－N19]「アブドルのタクシー」が利用できるエリア。

←この後にも2種類の警告メッセージがある。待っているのは罠だけなので、全く近寄る必要はない。

ONE POINT

絶対に近付いてはならない壁のトラップ

壁のトラップは、進入するとパーティーが生き埋めになってしまう最悪の罠。たどり着くまでに、しつこくメッセージが表示されるのだが、興味本位で進入すると取り返しのつかないことになる。

→触れただけでパーティー全員生き埋めにしてしまう、恐怖の壁だ。

壁の中に入ってしまった！

ONE POINT

緊急用のアブドルのタクシー

北と南の2カ所に「アブドルのタクシー」がある。一瞬にして城まで送ってくれるのだが、料金が2500Gと高いため、よほど危険な状況以外は利用しないのが懸命だ。

→ゲーム後半では、比較的金に余裕が出てくるので利用してもいい。

Analysis 解析

条件

［E7－N7］修道士にアイテム取り引きの話を持ちかけられる。
［E10－N19］幽霊がアイテムの取り引きをしようと手招きしている。

↑「ブロードソード」はボルタック商店に売っているものでOK。3階に上がる前に、必ず1本用意したい。

ONE POINT

通行アイテム「聖水」を手に入れる

通過アイテム「聖水」を手に入れ、5階に進むのがここでの目的。「聖水」を入手するには、2つの段階を踏まなくてはならない。まず、「ブロードソード」を修道士に手渡し、「ゴールドメダリオン」と交換。その「ゴールドメダリオン」を幽霊のいるエリアまで持っていけば、引き換えに「聖水」が手に入る。あとはワープゾーン、［E7－N1］に急ぐだけだ。「ブロードソード」は＋1や－1など、付加価値のあるものでは受け付けてくれないので覚えておくこと。

モンスター

ワーラット WERE RAT

毒の攻撃をしてくるだけでなく、毒の耐性まで備えるモンスター。同じ階層に出現するモンスターに比べて、攻撃力が若干高めなので注意が必要だ。複数で出現した場合は先に倒そう。

←まともに戦うと毒を受ける確立が高い。

アミー MUMMY

HP、攻撃力ともに低い部類に入るのだが、レベルを下げられるという冒険者が最も嫌うドレイン能力を持つ。数多く出現するが、1ターンで倒しきる自信がなければ逃げてしまおう。

←呪文抵抗がないので、ジルワンが有効。

ピクシー PIXIE

ある程度の攻撃力を持ち、低級ではあるが、魔術師と僧侶の呪文も唱えてくる強敵である。たまたま数体で出現した場合は、小細工なしの速攻の打撃で一掃するに限る。

←妖精の姿とは裏腹に中盤の強敵である。

4F
4F
推奨レベル：6～7
無意味な小部屋が多数ある、非常に複雑なフロア。所々に点在するワープゾーンは冒険者の力となるであろう。
第3章 シナリオ3
CHAPTER 3
●地上4階
記号の見方
見えない扉
「ミルワ」、「ロミルワ」を唱えても確認できない特殊な扉。
シュート
下のフロアへ落ちる穴。ここでは落ちないシュートもある。
N
E
W2
W'3
W3
W'1
W'2
W1
出現モンスターリスト
MONSTER LIST
ドワーフファイター (P138)
アコライト (P139)
ネクロマンサー (P139)
ドゥームビートル (P140)
ストラングラーバイン (P141)
バンシー (P141)
ブロージフロッグ (P140)
コモドドラゴン (P140)
ジャイアントリーチ (P140)
2ヘッドスネーク (P139)
ゴブリンプリンス (P140)
ゴブリンシャーマン (P140)
ダークライダー (P141)
ストーンフライ (P140)
マスターニンジャ (P139)

Analysis 解析

推奨戦術

10 単なる迷路ではなく、仕掛けのある迷宮である	▶P16
47 固定モンスターからは逃げられない	▶P27
66 あえてテレポートの罠にかかり、未開の地に移動	▶P32

MAP攻略

[E 2－N 2] ワープゾーン。[E 1－N 6]に強制的に移動させられる。
[E 3－N17] ワープゾーン。[E14－N 6] に強制的に移動させられる。
[E19－N10] ワープゾーン。[E17－N15] に強制的に移動させられる。
[E12－N13] 2階へ落ちるシュート。2階 [E 2－N11] へたどり着く。
[E11－N 8] ニセモノのシュート。[E 1－N 7] に強制的に移動させられる。
[E10－N 5] 黒い液体の水たまり。

←2階に落ちる本物のシュートの手前にはニセモノのシュートがある。同じ階にワープするただの罠だ。

メッセージ

[E12－N12] 2階で通行のため必要となる合言葉、「アブドルがおくってくれる」のメッセージ。
[E17－N 9] (他10カ所)「気をつけろ」のメッセージ。

←2階で通行止めしている女性にこれを伝えれば通してくれるはず。シュートで下に急ごう。

ONE POINT

水たまりは無視してかまわない

[E 10－N 5]に黒い水たまりがある。「誰が入りますか」の問いにキャラを選んでしまうと、入ったキャラは麻痺してしまう。単なるトラップだ。

↑入ると例外なく麻痺に犯される。何かを得られる訳でもないので、いっそこの場所ごと忘れてしまっても構わない。

ONE POINT

モンスターがたくさん潜む危険地帯

メッセージ「気をつけろ」の辺り一帯は、1歩移動するごとにモンスターが出現する危険地帯。レベルが低いと思ううちは、近寄らないこと。

→別名モンスタールーム。腕のたつ冒険者でも、苦戦は必至だ。

Analysis 解析

条件

［E18−N11］「我等が友情、～」から始まるクイズ。正解すれば、登り階段すぐそばのワープゾーンが利用できる。
［E７−N17］扉を開くと、固定モンスター、デルフと戦闘。勝てばクリア必須アイテム、「悪の水晶」が手に入る。悪のパーティーの持つ「善の水晶」と合成しよう。

↑デルフとデルフズミニオンの２種類で襲いかかってくる。ＡＣを上げて打撃で挑もう。

ONE POINT

クイズに正解し、危険地帯を避ける

クイズに答えられなければ、モンスターが大量に潜む地帯から、６階への階段を目指すことになる。そうならないためにも、ここは是非とも正解したいところ。２階のクイズ同様、難解な言葉で書かれている割には、問題自体は比較的簡単。答えの「我」とは、ズバリ「火」。別解答として「炎」でも正解となる。

←クイズの答えの入力は、漢字、ひらがなの他に、カタカナや英語も受け付けている。

モンスター

コモドドラゴン
KOMODO DRAGON

低威力ながら、毒のブレスを吐く。４階の冒険者のレベルからしても、かなりの強敵といえる。動物系への常套手段、「カティノ」が有効だ。１ターンに一人以上は唱えておくこと。

←ブレスを吐かれる前に速攻で倒したい。

デルフズミニオン
DELF'S MINION

群れをなして石化攻撃をしてくる、かなり手強いモンスター。アンデッド系なので、僧侶の聖なる攻撃で対抗する。経験値は得られないが、「呪いを解く」で切り抜けてもいい。

←呪文抵抗も備えている強者。

デルフ
DELF

クリア必須アイテムを持つ、重要なモンスターだ。魔術師と僧侶の呪文をある程度使いこなす。しかし、最も怖いのは石化。究極の回復呪文「マディ」を覚えてから戦闘に望みたい。

←必ずデルフズミニオンとセットで登場。

5F

推奨レベル：13〜16

悪のパーティー用のフロア。マップの作り自体はシンプルなのだが、なによりも「牙の教会」なる怪しいエリアが印象に残る。

記号の見方

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

呪文封じ
呪文が使えないエリア。フロアを移るまで呪文は回復しない。

ピット
入るとパーティー全体が大幅なダメージを受ける罠。

出現モンスターリスト MONSTER LIST

ドワーフファイター (P138)
アコライト (P139)
ネクロマンサー (P139)
ドゥームビートル (P140)
ストラングラーバイン (P141)
バンシー (P141)
ブロージフロッグ (P140)
コモドドラゴン (P140)
ジャイアントリーチ (P140)
2ヘッドスネーク (P139)
クルセーダーロード (P138)
フェアリー (P141)
セラフ (P141)
ティエンルン (P140)
ロック (P140)

Analysis 解析

推奨戦術

11 マップの端を越えると、反対側へループする ▶P16
14 ダークゾーンに入ったら、より慎重に行動しよう ▶P17
47 固定モンスターからは逃げられない ▶P27

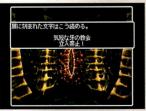
MAP攻略

[E5－N4] ワープゾーン。[E5－N7] に強制的に移動させられる。
[E6－N14] 呪文封じのエリア。
[E2－N0]（他8カ所）ダークゾーンに点在するピット。ダークゾーンの足元なので、「ロミルワ」の効果により1歩手前で判別することができない。

←ダークゾーンでは、「ロミルワ」の呪文が効かない。所々にあるピットは左のマップを参照して避けよう。

メッセージ

[E6－N1] [E0－N2] [E6－N16] 3階にも登場したアブドルのタクシー。城まで一瞬にして運んでくれるが、金額が3階の倍額である5000GPと割高。
[E4－N8]「火炎のロッド」入手エリアの1歩前で、アブドルに通行料を払わなくてはならない。
[E19－N9]「気短な牙の教会」と書かれた教会の入り口。

←教会の奥には、高僧ファングプリーストが数多く出現する。呪文回数をMAX状態で望もう。

ONE POINT

呪文を使ってダークゾーンを攻略

フロア西北と西南にわたり12×12の広大なダークゾーンがある。モンスターの出現率が高いうえ、入ると多大なダメージを負うピットが数多く点在する。シナリオ3のなかで最も危険な一帯だ。

入り口手前の[E6－N14]には、呪文封じのエリアがあり、そのまま進入すると厳しいダークゾーンで呪文が使えず、さらに過酷な状況に陥る。最悪の状況を避けるためには、まともにドアから進入せず、「マラー」の呪文でワープして進入しよう。ただでさえ厄介なダークゾーンの負担を軽くする賢い知恵だ。

ONE POINT

牙の教会を通過し「火炎のロッド」を入手しよう

「火炎のロッド」は牙の教会を通過して、手に入る。しかし、その前に強敵ファングプリーストを倒さなければならない。

無事に、教会を突破するとロッド入手1歩手前におなじみのアブドルが出現。彼は通行料とばかりに25000GPを請求してくるのだ。ここは素直に払うしかない。しかし、払ったあとで戻ってしまったり、キャンプを張ると、再度払わなくてはならない。通過したら以後、前進あるのみだ。

「火炎のロッド」は戦闘中に使用すると「マハリト」の効果がある。

Analysis 解析

条件

［E5－N13］「我は78枚のうちの～」から始まる、タロットカードの絵柄を当てるクイズ。

［E12－N10］固定モンスター、ソウルトラッパーと戦闘。勝てばクリア必須アイテム「善の水晶」が手に入る。

NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
アイル	N-FIG	2	198	戦う
フォルス	N-FIG	3	120	戦う
エルフィ	E-NIN	10	72	身を守る
アニー	N-THI	7	116	身を守る
イゾン	N-MAG	9	71	ティルト
スタック	E-BIS	9	46	身を守る

↑ソウルトラッパーを倒せば、「善の水晶」が手に入る。2つの水晶がそろえば、あとは6階を目指すのみだ。

ONE POINT

タロットカードの名称を答える問題

［E5－N13］のクイズに正解すると6階の階段へ通ずる道が開く。質問の内容は絵柄の説明を受け、タロットカードの1枚を答えるもの。説明からイメージできるタロットカードは「戦車」だ。

↑クイズは不正解であると1歩後ろに戻されるが、前に進めば何度でも問題に挑戦できる。

モンスター

ファングプリースト PRIEST OF FUNG

牙の教会に生息する高僧。名前の通り僧侶系の呪文を使いこなし「バディアルマ」等の攻撃を主体に唱える。呪文抵抗力が低いので、定石である「モンティノ」での呪文封じが非常に有効だ。

←牙の教会で固定モンスターとして登場。

ソウルトラッパー SOUL TRAPPER

「善の水晶」を持つ固定モンスター。僧侶の呪文を使うが、呪文抵抗力が高く、「モンティノ」を唱えるのは得策ではない。ACが低いので「モーリス」で上げてから打撃で叩き切ろう。

←攻撃力は低いが麻痺能力を備える。

6F

推奨レベル：15～18

シナリオ3最後のフロア。部屋が少なく通路がやけに多い。こまめにマップを開いて、ル'ケブレスの元まで進もう。

記号の見方

ダークゾーン
入ると暗闇になり、「まっくらやみだ！」のメッセージ。

見えない扉
「ミルワ」、「ロミルワ」を唱えても確認できない特殊な扉。

出現モンスターリスト
MONSTER LIST

モンスター	ページ
バーサーカー	(P139)
ノームプリースト	(P139)
エルフメイジ	(P139)
バーグラー	(P139)
サムライ	(P138)
ゴースト	(P141)
ダムド	(P141)
ドッペルゲンガー	(P140)
フィーンド	(P141)
コディアックベア	(P140)
ガスト	(P141)
ファイアドレイク	(P140)
ビーナスマントラップ	(P141)
ミフネ	(P139)
アークデーモン	(P141)
サイクロプス	(P140)
オーガキング	(P140)
フェイトスピナー	(P141)
ゼノ	(P140)
ヒドラ	(P140)

推奨戦術

12 城へ戻るタイミングを知ろう ▶P16
20 状況によっては「逃げる」ことも立派な戦術 ▶P18
24 強くなったら忍者1人で冒険に出る ▶P29

MAP攻略

［E5－N19］ワープゾーン。強制的に1F［E0－N0］に移動。
［E14－N0］悪のパーティーのみ使用可能な5階への降り階段。
［E5－N0］善のパーティーのみ使用可能な4階への降り階段。

部屋状になっている以外のエリア(通路)では隠しドアはまったく見えなくなる。また、呪文「ミルワ」、「ロミルワ」を使用しても、効果は得られない。

←最上階の特殊設定。明るくする呪文「ミルワ」と「ロミルワ」も効果がない。要マップ確認。

メッセージ

［E12－N2］［E4－N5］［E18－N17］のエリアに来ると、片手に水晶を持つ彫像が見える。1歩前に進むことでアイテムの交換等が行える。
［E8－N3］にはル'ケブレスがおり、冒険者を激励する。

←このようなル'ケブレスのメッセージだけで、ストーリー上、まったく意味はない。

ONE POINT

最上階フロアで待つ見えない罠

6階は最上階なだけあって、ここだけの特殊な設定がいくつかある。「善の水晶」「悪の水晶」「中立の水晶」そして「大地の宝珠」。このいずれかを持たずに来ると城へ強制送還される。

また、「マラー」で、同じ6階内を移動することはできるが、他の階から移動してくることはできない。さらに、位置確認呪文の「デュマピック」も無効になる。こまめなマップチェックがより重要となる。

↑「マラー」が使えない分、ワープゾーンや属性の異なる階段を利用して城に戻ろう。

ONE POINT

本物の彫像に捧ぐ「中立の水晶」

手に入れた「中立の水晶」を3体の彫像のどれかに納め、「大地の宝珠」と引き換えるのだ。3体のうち宝珠がもらえるのは1体。あとの2体はハズレだ。

Analysis 解析

条件

[E11－N4]「私が転がれば、そなたは～」[E19－N17]「漆黒の馬に乗りし～」はともにタロットカードの種類を答えるクイズである。
[E10－N4]「中立の水晶」を持たずに来るとル'ケブレスと戦闘になる。しかし、何をしてもダメージを与えることができないので、当然敗戦を強いられる。

↑ほとんど自滅行為といっていい戦闘。必ず「中立の水晶」を用意してル'ケブレスに会うこと。

ONE POINT

タロットカードの「我」を答えよ

シナリオ３おなじみのクイズ。３体の彫像のうち、２体の前にある。内容は５階に引き続きタロットカードの種類を言い当てるものだ。

←答えである「私」とは、ズバリ「車輪」のことである。

→こちらの問題の意味するカードは死神。つまり「死」である。

モンスター

ミフネ MIFUNE

全モンスターの中で、最高のＨＰを誇る。ＡＣも非常に低く、とにかく打たれ強い。敵、味方にそれぞれＡＣを変動させる呪文をかけ、長期戦に持ち込んで打撃で勝負する。

←低級だが、魔術師の呪文を使いこなす。

ヒドラ HYDRA

高い経験値をもつので、レベルアップを目的とした冒険には積極的に倒そう。経験値の量に対して、呪文耐性がなく、怖い特殊攻撃もない。最上階ではかなり狙い目の敵といえよう。

←必ず単体で出現。安心できる敵だ。

ゼノ XENO

別の彫像に水晶を納めると出現する固定モンスター。石化の特殊能力をもつが、必ず単体で出現するので怖い相手ではない。ＡＣはかなり高いので、打撃で簡単に勝負がつく。

←ＨＰの上限が激しく、一撃の時もある。

シナリオ3 クリアの条件

伝説の龍、ル'ケブレスが登場。最上階での目的はル'ケブレスに勝つことではなく「大地の宝珠」の入手。そのためには手元にある「善の水晶」と「悪の水晶」がカギとなる。善と悪との水晶の融合でいったい何が起こるのだろうか…。

ル'ケブレスと戦闘しないことがクリア条件

ル'ケブレスと戦わないことがゲームクリアの第一条件。まともに戦って歯が立つ相手ではない。「平衡なることの守護者」である彼と戦わないためには、クリア必須アイテムである「中立の水晶」が必要だ。水晶の作り方とその後の手順をフローチャートで示す。

「中立の水晶」のもととなる「善の水晶」と「悪の水晶」は、4階、5階の固定モンスターがもっている。善のパーティーは4階で、悪のパーティーは5階で入手可能。デルフ、ソウルトラッパーはかなりの強敵なので、十分にレベルアップさせてから望みたい。

「善の水晶」と「悪の水晶」は、単体では意味がない。この2つを合成し、「中立の水晶」を作らねばならないのだ。両方の水晶を善か悪どちらかに持たせ、アイテムではなく装備を選ぶ。属性にあった方の水晶を使うと、ひとつが「がらくた」になり、ひとつが「中立の水晶」になる。

「中立の水晶」をもっていれば、ル'ケブレスのいるエリアは通過できるようになる。次の目的は、影像に水晶を納め、「大地の宝珠」と引き換えることだ。6階には3体影像があるが、正解は北東の影像、座標[E17－N18]のエリア。謎掛けに答えて手にいれよう。

「大地の宝珠」を手に入れ、城に戻ると、ベイキ女王に「大地の宝珠」を引き渡すようにいわれる。ここで渡すを選択すると、宝珠を持ち帰ったパーティーのキャラに星印がつけられる。渡さないと選択すると、そのまま何もなく城から出てしまう。

シナリオ3 フローチャート

①4階、5階で「悪の水晶」「善の水晶」それぞれ入手

↓

②スペシャルパワーで「中立の水晶」に合成

↓ （失敗①へ）

③本物の彫像に「中立の水晶」を納める

↓ （失敗①へ）

④手に入れた「大地の宝珠」を城で渡すか?

- 渡す → **キャラクターに星印**
- 渡さない → **何もない**

第４章

データ編

呪文リスト

ウィザードリィにおいて剣と同等か、それ以上に重要な役割を持つのが呪文だ。敵の状況を把握し、また味方パーティーの状況を確認したうえで、効果的な呪文を唱えられるようにしよう。

魔術師系

戦士	魔術師	僧侶	盗賊
×	○	×	×

司教	侍	君主	忍者
○	○	×	×

攻撃呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	ハリト	敵1体	戦闘中	最初から使用できる攻撃呪文。この呪文を唱えると掌から拳大の火球が敵に飛び出し、1~8のダメージを与える。	
3	マハリト	敵1グループ	戦闘中	火炎属性。この呪文を唱えると無数の火球が敵に向かって飛んでいき、1グループの敵に4~24のダメージを与える。火炎に耐性のある敵には、あまり効果がない。	
3	モリト	敵1グループ	戦闘中	この呪文を唱えると敵のまっただ中で爆発が起きて、1グループの敵に3~18のダメージを与える。	
4	ダルト	敵1グループ	戦闘中	冷気属性。この呪文を唱えると極低温の風が巻き起こり、6~36のダメージを与える。特に昆虫系のモンスターに絶大な効果を発揮する。	
4	ラハリト	敵1グループ	戦闘中	火炎属性。この呪文を唱えると巨大な火球が敵に向かって飛んでいき、1グループの敵に6~36のダメージを与える。火炎に耐性のある敵には、あまり効果が無い。	
5	マカニト	敵全体	戦闘中	この呪文を唱えると空気が汚染され、アンデッド以外のレベル8以下のモンスターは即死する。ただし、この効果を逃れた敵は無傷で生き残ってしまう。	アンデッドにはまったく効果が無い。
5	マダルト	敵1グループ	戦闘中	冷気属性。この呪文を唱えると極低温の嵐が巻き起こり、1グループの敵に8~64のダメージを与える。特に昆虫系のモンスターには絶大な効果がある。	
6	ラカニト	敵1グループ	戦闘中	この呪文を唱えると敵の周りから空気が消滅し、窒息状態に陥らせる。しかし、非常に強力なモンスターは、この真空状態にも耐え抜くことがある。	アンデッドには効果が無い。
6	ジルワン	敵1体	戦闘中	アンデッドと呼ばれる不死系のモンスターを消滅させる。ただし、失敗すると対象モンスターは無傷で残ってしまう。	アンデッド以外に効果が無い。
7	ティルトウェイト	敵全体	戦闘中	周囲の元素に働きかけて核爆発を起こし全てのモンスターに10~100のダメージを与える、魔術師の究極の攻撃呪文。	

攻撃補助呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	カティノ	敵1グループ	戦闘中	催眠効果のある呪文。この呪文が成功すると敵を催眠状態に陥れる。眠っている敵に攻撃を当てると、通常の2倍のダメージを与えることができる。	
2	ディルト	敵1グループ	戦闘中	敵のアーマークラスを劣化させる。この呪文を唱えると敵は体がすくみ、アーマークラスが2つ上昇し、こちらの攻撃を当てやすくなる。	連続使用して、効果を累積させることが可能。
4	モーリス	敵1グループ	戦闘中	敵を畏怖させる呪文。敵を恐怖のどん底に叩き落とし、アーマークラスを4つ上昇させることで、こちらの攻撃が当たりやすくなる。	連続使用して、効果を累積させることが可能。
5	マモーリス	敵全体	戦闘中	敵を畏怖させる呪文。敵全体を恐怖のどん底に叩き落とし、アーマークラスを4つ上昇させることで、こちらの攻撃が当たりやすくなる。	連続使用して、効果を累積させることが可能。

防御呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	モグレフ	詠唱者	戦闘中	個人用の防御呪文。詠唱者の体を鉄のように堅くしてアーマークラスを2つ下げ、敵の攻撃を当たりにくくする。	連続使用で効果の累積が可能。ただし戦闘中のみ。
2	ソピック	詠唱者	戦闘中	個人用の透明化呪文。詠唱者は半透明になりアーマークラスを4つ下げて、敵の攻撃を当たりにくくする。	連続使用で効果の累積が可能。ただし戦闘中のみ。
6	マゾピック	パーティー	戦闘中	この呪文を唱えるとパーティー全体が透明化し、全体のアーマークラスが4つ下がり敵の攻撃を当たりにくくする。	連続使用で効果の累積が可能。ただし戦闘中のみ。

特殊呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	デュマピック	なし	キャンプ	パーティーの現在位置確認の呪文。この呪文を唱えることで、現在パーティーが迷宮の入口からどの程度離れて、どの方角を向いているかを知る	
6	ハマン	不定	戦闘中	予測不能の奇跡を起こす。・モンスターをテレポートさせる。・パーティーのＨＰの完全回復。・モンスターを黙らせる。・パーティー全員の状態を回復。・魔力を増大させる。	レベル13未満で唱えても効果が無い。一度唱えると詠唱者のレベルが1つ下がってしまう。
7	マハマン	不定	戦闘中	7種類の奇跡のうちランダムで3つ表示され、1つを選択。ハマンの効果に、・パーティーを守る。・死者を生き返らせる。の2つが加わる。	レベル13未満で唱えても効果が無い。一度唱えると詠唱者のレベルが1つ下がってしまう。
7	マラー	パーティー	戦闘中 キャンプ	空間移動の呪文。キャンプ中に唱えた場合は任意の位置に移動することができるが、戦闘中に唱えるとランダムな位置に飛ばされてしまう。	

僧侶系

戦士	魔術師	僧侶	盗賊
×	×	○	×

司教	侍	君主	忍者
○	×	○	×

攻撃呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	バディオス	敵1体	戦闘中	敵モンスターに呪いの言葉を投げかけ、1~8のダメージを与える。	
4	バディアル	敵1体	戦闘中	敵モンスターに呪いの言葉を投げかけ、2~16のダメージを与える。	
5	バディアルマ	敵1体	戦闘中	敵モンスターに呪いの言葉を投げかけ、3~24のダメージを与える。	
5	リトカン	敵1グループ	戦闘中	火炎属性。敵のまっただ中に火柱を発生させて3~24のダメージを与える。	
5	バディ	敵1体	戦闘中	敵に死を与える呪文。敵は一撃の下に死亡してしまう。但し、失敗すると敵は無傷で生き残ってしまう。	アンデッドには無効。
6	ロルト	敵1グループ	戦闘中	鋭い真空の刃を作り出して、6~36のダメージを与える。	
6	マバディ	敵1体	戦闘中	モンスター1体のヒットポイントを1~8のみにしてしまう。見方によっては最高の攻撃力を持っているといえる。	
7	マリクト	敵全体	戦闘中	敵全体に12~72のダメージを与える、僧侶の持つ最強の攻撃呪文。	

攻撃補助呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
2	マニフォ	敵1グループ	戦闘中	麻痺毒を含んだ霧が敵1グループを襲い一切の攻撃や呪文を封じる。	
2	モンティノ	敵1グループ	戦闘中	あたりを静寂で包み、敵の呪文の詠唱能力を奪う。敵の呪文は封じられるが、呪文に似た特殊能力を封じることはできない。	

防御呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	カルキ	パーティー	戦闘中	パーティー全体に祝福を与え、アーマークラスを1つ下げ、敵の攻撃を当たりにくくする。	
1	ポーフィック	詠唱者	戦闘中 キャンプ	唱えた者の周囲に魔法の力場が発生しアーマークラスを4つ下げ、敵の攻撃を当たりにくくする。戦闘終了とともに効果がなくなる。	

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
2	マツ	パーティー	戦闘中	戦闘中に限り、パーティー全体に祝福を与えてアーマークラスを2つ下げ、敵の攻撃を当たりにくくする。	連続使用して、効果を累積させることが可能。
3	バマツ	パーティー	戦闘中	戦闘中に限り、パーティー全体に祝福を与えてアーマークラスを4つ下げ、敵の攻撃を当たりにくくする。	連続使用して、効果を累積させることが可能。
4	マポーフィック	パーティー	戦闘中 キャンプ	持続する魔法の盾をパーティの周囲に作り出し、アーマークラスを2つ下げ、敵の攻撃を当たりにくくする。	ダンジョンを出るか、冒険を中断すると効果が無くなる。

回復・治療呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	ディオス	味方1人	戦闘中 キャンプ	祝福の言葉を唱え、キャラクターのヒットポイントを1~8回復させる。	
3	ディアルコ	味方1人	戦闘中 キャンプ	味方の催眠状態、および麻痺状態を治療する呪文。	
4	ディアル	味方1人	戦闘中 キャンプ	祝福の言葉を唱え、キャラクターのヒットポイントを2~16回復させる。	
4	ラテュモフィス	味方1人	戦闘中 キャンプ	毒の状態を回復する呪文。この呪文を唱えれば、どんな強力な毒でもたちどころに中和することができる。	HPは回復しない。
5	ディアルマ	味方1人	戦闘中 キャンプ	祝福の言葉を唱え、キャラクターのヒットポイントを3~24回復させる。	
5	ディ	味方1	キャンプ	死亡してしまったキャラクターを蘇生させる呪文。ただ、成功率はあまり高くない。	失敗すると灰化。カドルトかカント寺院以外では蘇生できなくなってしまう。
6	マディ	味方1人	キャンプ 戦闘中	最高の治癒能力を持つ呪文。死亡と灰以外のどんな状態からも確実かつ完全に健康な状態へ回復させることができる。	どんなステータス異常も治療する。
7	カドルト	味方1人	キャンプ	死亡、灰の状態から蘇生させる呪文。ヒットポイントも完全回復する。だが、確実に成功するわけではない。	死亡状態で失敗すると灰化。 灰化状態で失敗すると消失。

特殊呪文

Lv	呪文名	対象	使用時	効果・属性	備考
1	ミルワ	なし	キャンプ	魔法の明かりを作り出し、3歩先まで見えるようになる。さらにシークレットドアも発見できるようになる。	次の4つのいずれかで効果が無くなる。・ダークゾーンに入る。・ダンジョンを出る。・30ブロック前後移動する。・冒険を中断する。
2	カルフォ	宝箱	宝箱調査中	95%の確率で罠の種類を識別する呪文。しかしあくまで識別するのみで、罠をはずしたり、罠から守ってくれるわけではない。盗賊がいないときに必要な呪文。	
3	ロミルワ	なし	キャンプ	魔法の明かりを作り出し、3歩先まで見えるようになる。さらにシークレットドアも見えるようになる。ミルワのような移動による効果の消失は無い。	次の3つのいずれかで効果が無くなる。・ダークゾーンに入る。・ダンジョンを出る。・冒険を中断する。
3	ラテュマピック	なし	戦闘中 キャンプ	モンスターの正体を識別する呪文。この呪文を唱えておけば、モンスターに遭遇するとすぐに正体がわかる。	ダンジョンを出るか、冒険を中断すると効果が消失する。
5	カンディ	なし	キャンプ	ダンジョン内で全滅したキャラクターの位置を大まかに知る呪文。仮に死体の在り処がわかっても、所持品が持ち去られている場合がある。	
6	ロクトフェイト	パーティー	戦闘中	パーティーを城まで送り届ける、迷宮や戦闘からの脱出用呪文。	呪文の効果とひきかえにパーティーのアイテムとお金の殆どを失う。

迷宮の探索は、アイテムの探索であるとも言える。強力な武器や防具、アクセサリーを手に入れるためには、迷宮でしか入手できないからだ。アイテムの効果を正しく知り、冒険を有利に進めよう。

データの見方

① 1	② 悪の剣+3/ SWORD+3 (E)	③ 価格	50000	④ 装備可能	F,S,L,N	⑤ 属性	悪	⑥ 呪い	なし
⑦ AC	0	⑧ 耐性	−	⑨ 攻撃	7	⑩ ダメージ値	4〜13	⑪ 攻撃回数	4
⑫ 防御効果	−	⑬ 攻撃効果UP	−						
⑭ 備考	−	⑮ 出現シナリオ	1.2	⑯ 呪文	−	⑰ 変化確率	−	⑱ 変化後	−

①番号
全アイテムの通し番号。⑱変化後のアイテムナンバーは、この番号に対応している。

②アイテムの名称
アイテムの確定名。前半が日本語表記。後半が英語表記になっている。各項目ごとに50音順に表示。

③ボルタック商店販売価格
ボルタック商店で購入する場合の価格。鑑定と呪いを解く場合も同額を支払う。売却時はこの半額。／がある場合、左はシナリオ1、2に対応。右はシナリオ3に対応している。

④装備できる職業
装備が可能な職業を英語名の頭文字で掲載した。

⑤アイテムの属性
逆の性格のキャラクターが装備すると呪われてしまう。

⑥呪いの有無
呪われているものを装備すると、呪いを解かない限り外せなくなる。呪いを解くと消滅する。装備していない場合は売却可能。

⑦AC修正値
この数値分だけACが下がる。マイナス表示の時はACは上昇する。

⑧耐久のある特殊攻撃

⑩攻撃時にモンスターに与えるダメージ

⑪最低攻撃回数
1ターンの攻撃回数。レベルによってはそれ以上攻撃する。

⑫ACの他の防御効果
所持者を攻撃対象にすると、行動が停止するモンスター。

⑬与えるダメージが倍になるモンスター

⑭その他付随する特殊効果

⑮出現するシナリオナンバー

⑯アイテムとして使用することで得られる呪文

⑰他のアイテムに変化する確率
呪文や備考の特殊効果を使用すると、他のアイテムに変化するアイテム。⑰の変化確率によるので、必ずしも変化するわけではない。通し番号に対応。

⑱変化後のアイテムナンバー

分類	種類	番号
武器	WEAPON	1〜80
	SWORD	1〜43
	STAFF	44〜73
	AXE	74〜79
盾	SHIELD	81~94
鎧	ARMOR	95~144
	ARMOR	95~137
	CLOTHING	138~143
兜	HELM	145~155
小手	GAUNTLETS	156~162
特殊	SPECIAL	163~235

WEAPON 剣 SWORD

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
1	悪の剣+3/ SWORD+3 (E)	50000	F,S,L,N	悪	なし	0	–	7	4～13	4	–	–	–	1.2	–	–	–
2	悪の短剣+3/ S-SWORD+3 (E)	50000	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	6	1～6	4	–	–	–	1.2	–	–	–
3	カシナートの剣/ BLADE CUISINART'	15000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	6	10～12	4	–	–	–	1.2	–	–	–
4	カシナートの剣/ BLADE CUISINART'	15000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	4	10～12	5	–	–	–	3	–	–	–
5	黒檀の刃（悪）/ EBONY BLADE (E)	15000	F,M,T,S,N	悪	なし	0	–	3	1～8	2	–	–	–	3	–	–	–
6	琥珀の刃（中立）/ AMBER BLADE (N)	15000	F,M,T	中立	なし	0	–	3	1～8	2	–	–	–	3	–	–	–
7	ショートソード/ SHORT SWORD	15	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	3	1～6	0	–	–	–	1.2	–	–	–
8	ショートソード/ SHORT SWORD	30	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	3	1～6	0	–	–	–	3	–	–	–
9	ショートソード+1/ SHORT SWORD+1	15000	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	4	2～7	2	–	–	–	1.2	–	–	–
10	ショートソード+1/ SHORT SWORD+1	10000	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	4	1～8	1	–	–	–	3	–	–	–
11	ショートソード+2/ SHORT SWORD+2	4000／30000	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	5	3~8	3	–	–	–	1.2	–	–	–
12	ショートソード+2/ SHORT SWORD+2	20000	F,T,S,L,N	なし	なし	0	–	5	2～10	2	–	–	–	3	–	–	–
13	ショートソード−1/ SHORT SWORD−1	1000	F,T,S,L,N	なし	有り	0	–	−1	1～6	1	–	–	–	1.2	–	–	–
14	ショートソード−1/ SHORT SWORD−1	1000	F,T,S,L,N	なし	有り	0	–	2	1～3	−1	–	–	–	3	–	–	–
15	ショートソード−2/ SHORT SWORD−2	8000	F,T,S,L,N	なし	有り	0	–	1	1～6	1	–	–	–	1.2	–	–	–
16	神速の剣/ SWORD OF SWINGS	100000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	5	1～8	10	–	–	–	2	–	–	–

剣 WEAPON/SWORD 17~34

No.	名前	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
17	神速の短剣/ S-SWORD OF SWINGS	75000	F,M,T,S,L,N	なし	なし	-1	–	4	3~6	10	–	–	–	2	–	–	–
18	象牙の刃（善）/ IVORY BLADE (G)	15000	F,M,T,S,L	善	なし	0	–	3	1~8	2	–	–	–	3	–	–	–
19	ダガー/ DAGGER	5	F,M,T,S,L,N	なし	なし	0	–	1	1~4	0	–	–	–	1.2	–	–	–
20	ダガー/ DAGGER	1000	F,M,T,S,L,N	なし	なし	-1	–	1	1~4	0	–	–	–	3	–	–	–
21	ダガー+1/ DAGGER+1	10000	F,M,T,S,L,N	なし	なし	-1	–	2	1~6	1	–	–	–	3	–	–	–
22	ダガー+2/ DAGGER+2	8000	F,M,T,S,L,N	なし	なし	0	–	3	3~6	2	–	–	–	1.2	–	–	–
23	ダガー−1/ DAGGER−1	1000	F,M,T,S,L,N	なし	有り	-1	–	0	1~3	-1	–	–	–	3	–	–	–
24	盗賊の短刀/ DAGGER OF THIEVES	50000	T,N	なし	なし	0	–	5	1~6	4	–	–	忍者になる	1.2	–	100	235
25	ドラゴンスレイヤー/ SLAYER OF DRAGONS	10000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	1	2~11	1	ドラゴン	ドラゴン	–	1.2	–	–	–
26	ハースニール/ HRATHNIR	0	F,S,L	なし	なし	0	ドレイン	6	12~30	1	巨人	悪魔	クリティカルあり	2	ロルト	–	–
27	バタフライナイフ/ BUTTERFLY KNIFE	150000	N	なし	有り	0	毒,魔術	7	17~35	4	魔術師,僧侶	魔術師,僧侶	1歩および1ターンでHP1回復。クリティカルあり	3	–	–	–
28	バタフライナイフ/ BUTTERFLY KNIFE	500000	T,B,N	なし	有り	0	–	0	0~0	0	–	–	忍者になる	3	–	100	27
29	早業の短刀/ DAGGER OF SPEED	30000	M,N	なし	なし	-3	–	0	1~4	7	–	–	–	1.2	–	–	–
30	プリーストパンチャー/ PRIEST PUNCHER	70000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	5	2~16	1	僧侶	僧侶	–	2	–	–	–
31	フレイムタン/ FLAMETONGUE	15000	F,S,L	なし	なし	0	火炎	5	2~11	1	–	ドラゴン	–	3	ハリト	–	–
32	ブロードソード/ BROADSWORD	50	F,S,L,N	なし	なし	0	–	4	1~8	0	–	–	–	3	–	–	–
33	ブロードソード+1/ BROADSWORD+1	10000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	5	1~10	1	–	–	–	3	–	–	–
34	ブロードソード+2/ BROADSWORD+2	20000	F,S,L,N	なし	なし	0	–	6	2~12	2	–	–	–	3	–	–	–

剣 WEAPON/SWORD 35~43

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
35	ブロードソード−1/ BROADSWORD−1	1000	F,S,L,N	なし	有り	0	−	3	1~4	−1	−	−	−	3	−	−	−
36	村正/ MURAMASA BLADE	1000000	S	なし	なし	0	−	8	10~50	3	−	−	カ+1	1.2	−	50	235
37	メイジマッシャー/ MAGE MASHER	10000	F,T,S,L,N	なし	なし	0	−	5	2~7	2	魔術師	魔術師	−	1.2	−	−	−
38	ロングソード/ LONG SWORD	25	F,S,L,N	なし	なし	0	−	4	1~8	0	−	−	−	1.2	−	−	−
39	ロングソード+1/ LONG SWORD+1	10000	F,S,L,N	なし	なし	0	−	5	2~9	2	−	−	−	1.2	−	−	−
40	ロングソード+2/ LONG SWORD+2	4000/20000	F,S,L,N	なし	なし	0	−	6	3~12	3	−	−	−	1.2	−	−	−
41	ロングソード+5/ LONG SWORD+5	70000	F,S,L,N	なし	なし	0	−	9	11~18	2	−	−	−	2	−	−	−
42	ロングソード−1/ LONG SWORD−1	1000	F,S,L,N	なし	有り	0	−	−1	1~8	0	−	−	−	1.2	−	−	−
43	ワースレイヤー/ WERE SLAYER	10000	F,S,L,N	なし	なし	0	−	5	2~11	2	獣人	獣人	−	1.2	−	−	−

WEAPON 杖 *STAFF*

杖 WEAPON/STAFF 44~50

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
44	癒しの杖/ STAFF OF CURING	100000	P	なし	なし	0	−	3	4~11	2	−	−	全員のHPを回復	2	−	10	235
45	巨人の棍棒/ GIANT'S CLUB	20000	F,P,S,L,N	なし	有り	0	−	4	4~12	2	巨人	巨人	−	3	−	−	−
46	僧侶のメイス/ PRIEST'S MACE	75000	P,B,L	なし	なし	0	ドレイン	5	2~16	2	不死	不死	−	2	バマツ	−	−
47	蘇生のロッド/ ROD OF RAISING	150000	P,B,L	なし	なし	0	−	3	3~24	0	−	−	−	2	カドルト	100	235
48	杖/ STAFF	10	全て	なし	なし	0	−	0	1~5	0	−	−	−	1.2	−	−	−
49	杖/ STAFF	20	全て	なし	なし	0	−	0	1~4	0	−	−	−	3	−	−	−
50	杖+2/ STAFF+2	2500	全て	なし	なし	0	−	2	3~6	1	−	−	−	1.2	−	−	−

杖

WEAPON/STAFF

51〜68

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
51	杖-2/ STAFF-2	8000	全て	なし	有り	0	–	-2	1~4	1	–	–	–	1.2	–	–	–
52	毒のメイス/ MACE OF POISON	10000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	毒	3	1~8	2	昆虫	–	–	1.2	–	–	–
53	ニルダの杖/ STAFF OF GNILDA	0	F,S,L	なし	有り	21	特殊攻撃全て	8	0~0	0	魔法生物以外全て	–	–	2	–	–	–
54	ヌンチャク/ NUNCHAKA	15000	F,P,S,N	なし	なし	0	–	4	1~10	0	–	–	–	3	–	–	–
55	光の杖/ STAFF OF LIGHT	60000	全て	なし	なし	0	–	2	4~18	1	–	不死	–	2	ロミルワ	–	–
56	羊飼いの杖/ SHEPHERD CROOK	22500	P,B,L	善	なし	0	–	2	2~8	1	動物	動物	–	3	–	–	–
57	フレイル/ ANOINTED FLAIL	150	F,P,S,L,N	なし	なし	0	–	3	1~7	0	–	–	–	1.2	–	–	–
58	フレイル/ FLAIL	300	F,P,S,L,N	なし	なし	0	–	3	1~7	0	–	–	–	3	–	–	–
59	魔術師のワンド/ WAND OF MAGES	0	M	なし	なし	0	–	1	1~4	0	–	–	呪文使用回数が全て9になる	2	–	100	60
60	魔術師のワンド/ WAND OF MAGES	0	全て	なし	なし	0	–	1	1~4	0	–	–	呪文を忘れる	2	–	100	235
61	魔導師の杖/ WIZARD'S STAFF	6000	M,B,S	なし	なし	1	–	1	2~8	1	戦士	–	–	3	モグレフ	–	–
62	マルゴーのフレイル/ MARGAUX'S FLAIL	1000	F,P,S,L,N	なし	有り	0	–	2	1~3	-2	–	–	–	3	–	–	–
63	メイス/ ANOINTED MACE	30	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	–	2	2~6	0	–	–	–	1.2	–	–	–
64	メイス/ MACE	60	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	–	2	2~6	0	–	–	–	3	–	–	–
65	メイス+1/ MACE+1	12500	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	–	3	3~9	2	–	–	–	1.2	–	–	–
66	メイス+1/ MACE+1	10000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	–	3	3~9	1	–	–	–	3	–	–	–
67	メイス+2/ MACE+2	4000/25000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	–	4	3~10	2	–	–	–	1.2	–	–	–
68	メイス+2/ MACE+2	20000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	0	–	4	2~10	2	–	–	–	3	–	–	–

杖 69～73

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
69	メイス－1/ MACE－1	1000	F,P,B,S,L,N	なし	有り	0	－	－1	2～6	1	－	－	－	1.2	－	－	－
70	メイス－1/ MACE－1	1000	F,P,B,S,L,N	なし	有り	0	－	1	1～3	－1	－	－	－	3	－	－	－
71	メイス－2/ MACE－2	8000	F,P,B,S,L,N	なし	有り	0	－	0	1～8	0	－	－	－	1.2	－	－	－
72	モグレフの杖/ STAFF OF MOGREF	3000	M,B,	なし	なし	0	－	1	1～6	0	－	－	－	1.2	モグレフ	25	235
73	モンティノの杖/ STAFF OF MONTINO	15000	全て	なし	なし	0	－	1	2～6	1	－	－	－	1.2	モンティノ	10	48

WEAPON 斧 AXE

斧 WEAPON/AXE 74～79

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
74	汚れた斧/ UNHOLY AXE	22500	F,S,N	悪	なし	0	－	5	3～12	2	僧侶	僧侶	－	3	－	－	－
75	バトルアックス/ BATTLE AXE	140	F,S,N	なし	なし	0	－	4	3～8	0	－	－	－	3	－	－	－
76	バトルアックス+1/ BATTLE AXE+1	12500	F,S,N	なし	なし	0	－	5	3～10	1	－	－	－	3	－	－	－
77	バトルアックス+2/ BATTLE AXE+2	20000	F,S,N	なし	なし	0	－	5	4～12	2	－	－	－	3	－	－	－
78	バトルアックス－1/ BATTLE AXE－1	1000	F,S,N	なし	有り	0	－	3	1～4	－2	－	－	－	3	－	－	－
79	ハンドアックス/ HAND AXE	30	F,T,S,N	なし	なし	0	－	3	1～4	0	－	－	－	3	－	－	－

WEAPON その他 OTHER

その他

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
80	手裏剣/ SHURIKENS	50000	N	悪	なし	0	毒、ドレイン	7	11～15	3	－	－	クリティカルあり。最大ＨＰ+1	1.2	－	50	235

盾 *SHIELD*

盾 SHIELD 81～94

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
81	悪の盾(シールド)+3/ SHIELD+3(E)	25000	F,P,T,S,L,N	悪	なし	5	−	0	0～0	0	−	−	シナリオ2ではACは6下がる	1.2	−	−	−
82	コッズ・シールド/ KOD'S SHIELD	−	F,S,L	なし	なし	6	石化	0	0～0	0	ドラゴン	−	1歩および1ターンでHP1回復	2	ディアルマ	−	−
83	シールド+1/ SHIELD+1	1500	F,P,T,S,L,N	なし	なし	4	−	0	0～0	0	−	−	−	1.2	−	−	−
84	シールド+2/ SHIELD+2	7000	F,P,T,S,L,N	なし	なし	5	−	0	0～0	0	−	−	−	1.2	−	−	−
85	シールド+3/ SHIELD+3	250000	F,P,T,S,L,N	なし	なし	6	−	0	0～0	0	−	−	−	1.2	−	−	−
86	シールド−1/ SHIELD−1	1500	F,P,T,S,L	なし	なし	−1	−	0	0～0	0	−	−	シナリオ2ではACは1下がる	1.2	−	−	−
87	シールド−2/ SHIELD−2	8000	F,P,T,S,L,N	なし	有り	0	−	0	0～0	0	−	−	シナリオ2ではACは2上がる	1.2	−	−	−
88	スモールシールド SMALL SHIELD	20	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	2	−	0	0～0	0	−	−	−	1.2	−	−	−
89	ヒーターシールド/ HEATER SHIELD	80	F,P,S,L,N	なし	なし	2	−	0	0～0	0	−	−	−	3	−	−	−
90	ヒーターシールド+1/ HEATER+1	2500	F,P,S,L,N	なし	なし	3	−	0	0～0	0	−	−	−	3	−	−	−
91	ヒーターシールド+2/ HEATER+2	6000	F,P,S,L,N	なし	なし	4	−	0	0～0	0	−	−	−	3	−	−	−
92	ラージシールド/ LARGE SHIELD	40	F,P,S,L,N	なし	なし	3	−	0	0～0	0	−	−	−	1.2	−	−	−
93	ラウンドシールド/ ROUND SHIELD	40	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	1	−	0	0～0	0	−	−	−	3	−	−	−
94	ラウンドシールド−1/ ROUND SHIELD−1	2000	F,P,T,B,S,L,N	なし	有り	−1	−	−1	0～0	0	−	−	−	3	−	−	−

ARMOR 鎧

No. / 名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
95 悪の鎖かたびら+2/ CHAIN+2(E)	8000	F,P,S,L,N	悪	なし	5	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
96 悪の鎧+3/ PLATE+3(E)	150000	F,P,S,L,N	悪	なし	9	–	0	0〜0	0	–	–	シナリオ2ではACは8下がる	1.2	–	–	–
97 キュイラス/ CUIRASS	100	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	2	–	0	0〜0	0	–	–	–	3	–	–	–
98 キュイラス+1/ CUIRASS+1	3000	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	3	–	0	0〜0	0	–	–	–	3	–	–	–
99 キュイラス+2/ CUIRASS+2	6000	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	4	–	0	0〜0	0	–	–	–	3	–	–	–
100 キュイラス−1/ CUIRASS−1	2000	F,P,T,B,S,L,N	なし	有り	1	–	−1	0〜0	0	–	–	–	3	–	–	–
101 鎖かたびら/ CHAIN MAIL	90	F,P,S,L,N	なし	なし	3	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
102 鎖かたびら+1/ CHAIN MAIL+1	1500	F,P,S,L,N	なし	なし	4	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
103 鎖かたびら+2/ CHAIN+2	6000	F,P,S,L,N	なし	なし	5	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
104 鎖かたびら−1/ CHAIN−1	1500	F,P,S,L,N	なし	有り	2	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
105 鎖かたびら−2/ CHAIN−2	8000	F,P,S,L,N	なし	有り	1	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
106 君主の聖衣/ GARB OF LORDS	1000000	L	なし	なし	10	–	0	0〜0	0	幻獣,ドラゴン	獣人,不死,悪魔	1歩および1ターンでHP1回復。全員のHPを回復。クリティカルあり	1.2	–	50	235
107 氷の鎖かたびら/ COLD CHAIN MAIL	150000	F,P,S,L,N	なし	なし	6	火炎	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
108 コッズ・アーマー/ KOD'S ARMOR	0	F,S,L	なし	なし	14	火炎	0	0〜0	0	不死,悪魔	–	1歩および1ターンでHP1回復	2	マツ	–	–
109 中立の鎧+2/ PLATE+2(N)	8000	F,P,S,L,N	中立	なし	7	–	0	0〜0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
110 呪われた鎧+1/ CURSED PLATE+1	0	全て	なし	有り	6	–	0	0〜0	0	–	–	–	2	–	–	–

鎧 ARMOR

111～128

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後	備考
111	プレート+5/ PLATE+5	275000	F,P,S,L,N	なし	なし	10	–	0	0～0	0	–	–	2	–	–	–	–
112	プレートアーマー/ PLATE ARMOR	1500	F,S,L,N	なし	なし	5	–	0	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
113	プレートアーマー+1/ PLATE ARMOR+1	5000	F,S,L,N	なし	なし	6	–	0	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
114	プレートアーマー+2/ PLATE ARMOR+2	14000	F,S,L,N	なし	なし	7	–	0	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
115	プレートアーマー−1/ PLATE ARMOR−1	2000	F,S,L,N	なし	有り	4	–	−1	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
116	プレートメイル/ PLATE MAIL	750	F,S,L,N	なし	なし	5	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
117	プレートメイル+1/ PLATE MAIL+1	1500	F,S,L,N	なし	なし	6	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
118	プレートメイル+2/ PLATE MAIL+2	6000	F,P,S,L,N	なし	なし	7	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
119	ブレストプレート/ BREAST PLATE	200	F,P,S,L,N	なし	なし	4	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
120	ブレストプレート/ BREASTPLATE	400	F,P,B,S,L,N	なし	なし	4	–	0	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
121	ブレストプレート+1/ BREAST PLATE+1	1500	F,P,S,L,N	なし	なし	5	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
122	ブレストプレート+1/ BREASTPLATE+1	4000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	5	–	0	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
123	ブレストプレート+2/ BREAST PLATE +2	10000	F,P,S,L,N	なし	なし	6	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
124	ブレストプレート+2/ BREASTPLATE+2	10000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	6	–	0	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
125	ブレストプレート+3/ BREAST PLATE+3	100000	F,P,S,L,N	なし	なし	7	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
126	ブレストプレート−1/ BREAST PLATE−1	1500	F,P,S,L,N	なし	有り	3	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–
127	ブレストプレート−1/ BREASTPLATE−1	2000	F,P,S,L,N	なし	有り	3	–	−1	0～0	0	–	–	3	–	–	–	–
128	ブレストプレート−2/ BREAST PLATE−2	8000	F,P,S,L,N	なし	有り	2	–	0	0～0	0	–	–	1.2	–	–	–	–

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
129	ホバーク/ HAUBERK	200	F,P,B,S,L,N	なし	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
130	ホバーク+1/ HAUBERK+1	3500	F,P,B,S,L,N	なし	なし	4	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
131	ホバーク+2/ HAUBERK+2	8000	F,P,B,S,L,N	なし	なし	5	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
132	ホバーク−1/ HAUBERK−1	2000	F,P,S,L,N	なし	有り	2	–	−1	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
133	レザーアーマー/ LEATHER ARMOR	50	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	2	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
134	レザーアーマー+1/ LEATHER+1	1500	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
135	レザーアーマー+2/ LEATHER+2	6000	F,P,T,B,S,L,N	なし	なし	4	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
136	レザーアーマー−1/ LEATHER−1	1500	F,P,T,B,S,L	なし	有り	1	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
137	レザーアーマー−2/ LEATHER−2	8000	F,P,T,B,L,N	なし	有り	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–

ARMOR 服 ROBES

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
138	幻惑のローブ/ DISPLACER ROBES	12000	全て	なし	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
139	呪いのローブ/ ROBE OF CURSES	8000	全て	なし	有り	−2	–	2	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
140	魔術師のローブ/ MAGE'S ROBES	30	全て	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
141	ローブ/ ROBES	15	全て	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
142	ローブ+3/ ROBE+3	180000	M	なし	なし	4	–	0	0~0	0	–	–	–	2	–	–	–
143	ワーガンローブ/ WARGAN ROBES	2000	全て	なし	有り	−1	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–

ARMOR その他 OTHER

その他

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
144	除霊の宝玉/ GEM OF EXORCISM	12000	全て	なし	有り	0	ドレイン	0	0~0	0	不死	–	–	3	–	–	–

兜 HELM

HELM 兜

兜 HELM 145~155

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
145	アーメット/ ARMET	8000	F,S,L	なし	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	–	3.	–	–	–
146	悪の兜+2/ HELM+2(E)	8000	F,S,L,N	悪	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	バディオス	–	–
147	黄金のティアラ/ GOLD TIARA	100000	全て	なし	なし	2	魔術	0	0~0	0	魔術師	魔術師	–	3	–	–	–
148	兜/ HELM	100	F,S,L,N	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
149	兜(ヘルム)+1/ HELM+1	3000	F,S,L,N	なし	なし	2	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
150	コッズ・ヘルム/ KOD'S HELM	0	F,S,L	なし	なし	4	冷気	0	0~0	0	魔術師	–	1歩および1ターンでHP1回復	2	マダルト	–	–
151	サレット/ SALLET	200	F,S,L	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
152	サレット−1/ SALLET−1	2000	F,S,L	なし	有り	0	–	−1	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
153	呪いの兜/ HELMET OF CURSES	50000	F,S,L,N	なし	有り	-2	–	-2	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
154	バシネット/ BASCINET	1000	F,S,L	なし	なし	2	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
155	マラーの冠（兜）/ RING OF MALOR	25000	全て	なし	なし	2	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	マラー	100	148

小手 GLOVES

GLOVES 小手

小手 GLOVES 156~162

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
156	ウインターミトン/ WINTER MITTENS	140000	F,T,S,L,N	なし	なし	3	冷気	1	0~0	0	–	–	–	2	–	–	–
157	カマキリの小手/ MANTIS GLOVES	15000	F,P,S,L	なし	なし	3	–	1	0~0	1	昆虫	–	–	3	–	–	–
158	銀の小手/ GLOVES OF SILVER	60000	F,S,L,N	なし	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
159	コッズ・ガントレット/ KOD'S GAUNTLETS	0	F,S,L	なし	なし	4	毒	2	0~0	0	獣人	–	1歩および1ターンでHP2回復	2	ティルトウェイト	–	–
160	鉄の小手/ GLOVES OF IRON	2500	F,P,S,L	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
161	銅の小手/ COPPER GLOVES	6000	F,S,L,N	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	–	–	–
162	ミスリルの小手/ GLOVES OF MITHRIL	6000	F,T,S,L	なし	なし	2	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–

特殊 SPECIAL

SPECIAL 特殊

特殊 SPECIAL 163~168

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
163	青真珠/ BLUE PEARL	8000	全て	なし	なし	0	–	1	0~0	1	幻獣	幻獣,魔法生物	–	3	–	–	–
164	悪の水晶/ CRYSTAL OF EVIL	0	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	水晶の合成	3	–	–	–
165	命の指輪/ RING OF LIFE	400000	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	1歩および1ターンでHP2回復	2	マディ	100	168
166	ウサギの足/ RABBIT'S FOOT	10000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	運の強さ+1	3	–	50	235
167	黄金の指輪/ GOLD RING	10000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
168	回復の指輪/ RING OF HEALING	300000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	1歩および1ターンでHP1回復	1.2	–	–	–

特殊 SPECIAL

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
169	カエルの置物/ STATUE OF FROG	0	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1	–	–	–
170	火炎のロッド/ ROD OF FIRE	25000	全て	なし	なし	0	火炎	0	0~0	0	昆虫	–	–	3	マハリト	5	235
171	技能の護符/ AMULET OF SKILL	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	経験値+50000	2	–	17	172
172	技能の護符/ AMULET OF SKILL	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	消失する	2	–	100	235
173	救援の護符/ AMULET OF COVER	120000	全て	なし	なし	3	–	0	0~0	0	–	–	1歩および1ターンでHP3回復	2	–	–	–
174	クマの置物/ STATUE OF BEAR	0	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1	–	–	–
175	ゴールドメダリオン/ GOLD MEDALLION	0	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
176	サーペントの牙/ SERPENT'S TOOTH	15000	M,P,T,B	なし	なし	1	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
177	サラマンダーの指輪/ SALAMANDER RING	15000	全て	なし	なし	0	火炎	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
178	死の指輪/ RING OF DEATH!	500000	全て	なし	有り	0	–	0	0~0	0	–	–	1歩および1ターンでシナリオ1ではHP3減少。シナリオ2ではHP6減少	1.2	–	–	–
179	死のロッド/ ROD OF DEATH	17500	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	3	マカニト	50	235
180	死霊使いの杖/ NECROLOGY ROD	20000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	不死	–	–	3	カンディ	5	235
181	聖水/ HOLY WATER	25000	全て	なし	なし	0	毒	0	0~0	0	不死	–	–	3	ディアル	5	235
182	善の水晶/ CRYSTAL OF GOOD	0	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	水晶の合成	3	–	–	–
183	僧侶の指輪/ PRIESTS RING	500000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	不死	–	–	1.2	–	–	–
184	大気の護符/ AMULET OF AIR	25000	全て	なし	なし	0	冷気	0	0~0	0	幻獣	–	–	3	ダルト	5	235
185	大地の杖/ STAFF OF EARTH	25000	全て	なし	なし	0	ドレイン	0	0~0	0	獣人	–	–	3	マニフォ	5	235
186	大地の宝珠/ ORB OF EARITHIN	0	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	水晶占い	3	–	–	–

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
187	力のコイン/ COIN OF POWER	0	全て	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	上級職にへ転職	2	－	100	188
188	力のコイン/ COIN OF POWER	0	全て	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	通常職へ転職し、死亡させる	2	－	100	235
189	中立の水晶/ NEUTRAL CRYSTAL	0	なし	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	－	3	－	－	－
190	盗賊のピック/ THIEF'S PICK	10000	T,N	なし	なし	0	毒	0	0～0	0	－	－	素早さ＋1	3	－	50	235
191	トロルの指輪/ TROLLKIN RING	40000	全て	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	1歩および1ターンでHP1回復。クリティカルあり	3	－	－	－
192	ブルーリボン/ BLUE RIBBON	0	なし	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	－	1	－	－	－
193	変化の指輪/ METAMORPH RING	0	F,M,P,T,B,L,N	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	君主になる	2	－	100	235
194	宝石の護符/ AMULET OF JEWELS	5000	全て	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	－	1.2	デュマピック	－	－
195	ポーフィックの指輪/ RING OF PORFIC	10000	全て	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	－	1.2	ポーフィック	5	235
196	ボトルシップ/ SHIP IN BOTTLE	0	なし	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	－	3	－	－	－
197	炎の指輪/ RING OF FIRE	250000	なし	なし	なし	0	火炎	0	0～0	0	－	－	－	2	－	－	－
198	炎のロッド/ ROD OF FLAME	25000	M,B,S	なし	なし	0	火炎	0	0～0	0	－	－	－	1.2	マハリト	10	235
199	魔封じのネックレス/ MAGIC CHARMS	200000	なし	なし	なし	0	魔術	0	0～0	0	魔術師	－	－	2	－	－	－
200	ムフーズの宝珠/ ORB OF MHUUZFES	0	全て	なし	有り	-10	－	0	0～0	0	－	－	1歩および1ターンでHP1減少。信仰心-1	3	－	－	－
201	龍の牙/ DRAGON'S TOOTH	30000	全て	なし	なし	2	－	0	0	0	－	－	－	3	－	－	－
202	ルビーのスリッパ/ RUBY SLIPPERS	16000	全て	なし	なし	0	－	0	0～0	0	－	－	－	3	ロクトフェイト	75	235
203	ワードナの護符/ AMULET OF WERDNA	99999999	全て	悪	有り	10	特殊攻撃全て	0	0～0	0	魔法生物以外全て	－	1歩および1ターンでHP5回復。全員のHP回復	1	マラー	－	－

護符 袋 石 巻物 鍵 薬

護符

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
204	ディアルコの護符/ AMULET OF DIALKO	8000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	3	ディアルコ	25	235
205	マカニトの護符/ AMULET OF MAKANITO	20000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	マカニト	5	235
206	マニフォの護符/ AMULET OF MANIFO	15000	P	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	マニフォ	10	235

袋

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
207	宝石袋/ BAG OF GEMS	100	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	3	–	–	–
208	エメラルドの袋/ BAG OF EMERALDS	10000	全て	なし	有り	0	–	0	0~0	0	–	–	力-1	3	–	100	207
209	ガーネットの袋/ BAG OF GARNETS	20000	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	年齢+1	3	–	5	207

石

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
210	ブラーニィの石/ BLARNEY STONE	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	運の強さ+1	2	–	75	235
211	輝きの石/ GRANITE STONE	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	2	モンティノ	3	235
212	若返りの石/ STONE OF YOUTH	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	年齢-1	2	–	100	235
213	信心の石/ STONE OF PIETY	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	信仰心+1	2	–	60	235
214	精神の石/ MIND STONE	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	知恵+1	2	–	40	235
215	破滅の石/ DAMIEN STONE	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	消失する	2	ジルワン	5	235
216	夢見の石/ DREAMER'S STONE	0	全て	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	2	カティノ	2	235

巻物

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
217	カティノの巻物/ SCROLL OF KATINO	500/1000	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2.3	カティノ	100/95	235
218	ディルトの巻物/ SCROLL OF DILTO	2500	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	ディルト	100	235
219	バディアルの巻物/ SCROLL OF BADIAL	8000	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	バディアル	100	235
220	バディオスの巻物/ SCROLL OF BADIOS	500	なし	なし	なし	0	–	0	0~0	0	–	–	–	1.2	バディオス	25/100	235

巻物

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
221	バディオスの巻物/ SCROLL OF BADIOS	1000	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	3	バディオス	75	235
222	ハリトの巻物/ SCROLL OF HALITO	500	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2	ハリト	100	235
223	ロミルワの巻物/ SCROLL OF LOMILWA	2500	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2	ロミルワ	100	235

鍵

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
224	金の鍵/ KEY OF GOLD	0	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1	−	−	−
225	銀の鍵/ KEY OF SILVER	0	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1	−	−	−
226	銅の鍵 /KEY OF BRONZE	0	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1	−	−	−

薬

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
227	ソピックの薬/ POTION OF SOPIC	1500/2500	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2,3,	ソピック	100/80	235
228	ディアルの薬/ POTION OF DIAL	5000	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2	ディアル	100	235
229	ディオスの薬 POTION OF DIOS	500/1000	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2,3	ディオス	100/95	235
230	ハリトの薬/ POTION OF HALITO	1000	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	3	ハリト	95	235
231	ラテモフィスの薬/ POTION OF LATUMOFIS	300/600	なし	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2,3	ラテュモフィス	100/85	235

本

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
232	悪魔の本/ BOOK OF DEMONS	100000	M,P,B,S,L,N	なし	なし	0	ドレイン,魔術	1	0〜0	0	不死,悪魔	悪魔	信仰心-1	3	ジルワン	75	235
233	生命の本 /BOOK OF LIFE	50000	全て	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	3	ディ	33	235
234	死の本/ BOOK OF DEATH	50000	全て	なし	なし	0	−	0	0〜0	0	−	−	−	3	マバディ	33	235

ガラクタ

No.	名称	価格	装備可能	属性	呪い	AC	耐性	攻撃	ダメージ値	攻撃回数	防御効果	攻撃効果UP	備考	出現シナリオ	呪文	変化確率	変化後
235	がらくた /BROKEN ITEM	0	なし	なし		0	−	0	0〜0	0	−	−	−	1,2,3	−	−	−

モンスターリスト

リルガミンの闇に潜むモンスターたち。さまざまな容姿、特徴を持ち、冒険者の行く手をはばむ。ここでは解りやすく、各シナリオの種別ごとに分類した。また、戦闘における危険度も示したので、参考にして欲しい。分析、把握をしっかりと行い、戦いを有利な方向へ導こう。

データの見方

①

戦士

特徴 戦士系の特徴として言えるのは、打撃を中心とした正攻法による戦い方をしてくることだ。しかし中には毒使いや、クリティカル能力を持つモンスターもいる。

①モンスター種別
②モンスター名
③不確定時のモンスター名
④モンスターの武装の耐久力
⑤モンスターが使う呪文のレベル
⑥生命力
⑦倒したときに得られる経験値
⑧一度の攻撃で与えるダメージ
⑨呪文に対するモンスターの抵抗値
⑩エナジードレインでパーティーキャラのレベルをいくつ下げるか
⑪1ターンに回復するHP
⑫1体のモンスターが1ターンで行う攻撃回数
⑬エンカウントで出現するモンスターの数(1～9)
⑭戦闘における危険度(ー～★★★★)
⑮毒、クリティカルなどの特殊な能力

シナリオ1 *SCENARIO 1*

戦士

特徴 戦士系の特徴として言えるのは、打撃を中心とした正攻法による戦い方をしてくることだ。しかし中には毒使いや、クリティカル能力を持つモンスターもいる。

名前	分類	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
オーガ	悪鬼	5	0	0	5~33	960	2~12	0%	0	0	1	1~8	★	睡眠、逃走
オーク	人間型の生き物	10	0	0	1~4	235	1~4	0%	0	0	1	3~6	★	睡眠、逃走
コボルド	人間型の生き物	8	0	0	3~7	415	2~6	0%	0	0	2	3~5	★	睡眠、逃走
ザ・ハイマスター	とんがり帽子の男	−2	0	0	15~60	3000	3~90	0%	0	0	3	1~1	★★★	クリティカル
ソードマン	鎧を着た男	3	0	0	3~30	960	2~14	0%	0	0	1	1~6	★	睡眠
チャンプサムライ	鎧を着た男	2	1	0	10~100	2395	3~14	0%	0	0	1	1~6	★★	
トロル	奇妙な動物	4	0	0	12~54	1720	5~24	0%	0	3	3	1~3	★★	
ハイウエイマン	鎖かたびらを着た男	6	0	0	5~14	840	2~12	0%	0	0	4	2~9	★★	クリティカル、睡眠、逃走
ハイニンジャ	着物を着た男	-1	0	0	12~48	1600	3~72	0%	0	0	3	1~1	★★★	クリティカル
ハタモト	ローブを着た男	−1	0	0	12~48	1600	3~72	0%	0	0	3	1~1	★★★	クリティカル
ブッシュワッカー	みすぼらしい男	8	0	0	4~19	620	2~16	0%	0	0	2	2~5	★	睡眠、逃走
マイナーダイミョウ	鎧を着た男	2	0	0	4~40	1200	1~12	0%	0	0	1	1~6	★	睡眠
マスターニンジャ	ローブを着た男	3	0	0	10~40	1280	4~39	0%	0	0	3	1~5	★★	クリティカル
メジャーダイミョウ	鎧を着た男	0	0	0	7~84	2340	1~14	20%	0	0	2	1~5	★★	
レベル10ファイター	鎧を着た男	0	0	0	7~70	1900	1~24	0%	0	0	2	1~6	★★	
レベル1ニンジャ	着物を着た男	5	0	0	4~10	600	1~12	0%	0	0	3	2~8	★★★	クリティカル、睡眠
レベル3サムライ	着物を着た男	5	1	0	7~22	795	2~17	0%	0	0	3	4~8	★	逃走
レベル3ニンジャ	着物を着た男	3	0	0	3~24	1360	1~20	0%	0	0	5	4~9	★	毒、クリティカル
レベル6ニンジャ	黒装束の男	6	0	0	6~60	1520	1~18	0%	0	0	3	1~5	★	
レベル7ファイター	鎧を着た男	0	0	0	7~70	1900	1~24	0%	0	0	2	2~2	★★	
レベル8ニンジャ	修道僧	4	0	0	8~32	1020	1~18	0%	0	0	2	1~3	★★	クリティカル
レベル8ファイター	鎧を着た男	−1	0	0	8~80	2140	3~28	0%	0	0	2	1~6	★★	

僧侶

特徴 名前がレベル別にネーミングされている場合が多い。当然レベルが高くなってくると、唱えてくる呪文のレベルも上がる。先に呪文を封じるのが重要。

名前	分類	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
ハイプリースト	僧侶	3	0	5	8~64	2160	3~10	0%	0	0	1	1~6	★★	
ハイプリースト	僧侶	2	0	6	11~88	3300	1~16	0%	0	0	2	1~1	★★	

名前	種別	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度	魔Lv	僧Lv	EXP	抵抗	回復	出現数	特殊
ハイプリースト	僧侶	2	8~64	5~12	0	1	★★	0	5	2200	0%	0	2~5	
ビショップ	僧侶	4	4~32	1~10	0	1	★★	1	3	1135	0%	0	1~6	睡眠
プリーステス	僧侶	4	4~25	3~8	0	1	★★	0	2	870	0%	0	1~6	睡眠
レベル1プリースト	僧侶	5	1~8	1~8	0	1	★	0	1	515	0%	0	2~5	睡眠、逃走
レベル3プリースト	僧侶	4	4~25	3~10	0	1	★★	0	2	990	0%	0	5~7	毒、睡眠、逃走
レベル5プリースト	僧侶	4	5~40	3~8	0	1	★★	0	3	1220	0%	0	1~5	
レベル8ビショップ	僧侶	2	8~64	5~12	0	1	★★★	3	4	2060	0%	0	1~6	
レベル8プリースト	僧侶	3	7~56	1~8	0	1	★★	0	4	1720	0%	0	1~5	

メイジ(魔術師)

特徴 僧侶と異なる所は、唱えてくる呪文が攻撃型が多いこと。僧侶系と同じくレベルに乗じて唱える呪文レベルも上がってくる。

名前	種別	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度	魔Lv	僧Lv	EXP	抵抗	回復	出現数	特殊
アークメイジ	ローブを着た男	9	10~34	1~4	0	1	★	2	0	790	0%	0	1~6	
アークメイジ	ローブを着た男	0	20~80	1~4	0	1	★★	6	0	3160	0%	0	1~6	
オーガロード	悪鬼	4	8~64	1~12	0	1	★★	3	0	1790	0%	1	1~5	
ハイウィザード	ローブを着た男	4	12~48	1~4	0	1	★★	6	0	2395	0%	0	1~1	
レベル10メイジ	ローブを着た男	10	10~40	1~4	0	1	★★	5	0	1400	0%	0	1~6	
レベル1メイジ	ローブを着た男	4	2~5	2~4	0	1	―	1	0	475	0%	0	1~1	睡眠、逃走
レベル5メイジ	ローブを着た男	10	5~20	1~4	0	1	★	3	0	620	0%	0	1~6	睡眠
レベル7メイジ	ローブを着た男	8	7~28	1~4	0	1	★★	4	0	1000	0%	0	1~6	睡眠
レベル7メイジ	ローブを着た男	8	7~28	1~4	0	1	★★	5	0	1240	0%	0	1~6	
レベル7メイジ	ローブを着た男	8	7~28	1~4	0	1	★★	4	0	1000	0%	0	2~2	睡眠
ワードナ	ローブを着た男	-7	30~120	8~80	4	2	★★★★	7	7	15880	70%	5	1~1	石化、毒、麻痺、クリティカル

盗賊

特徴 逃げやすく、つかみどころの少ないモンスター。レベルアップ用には向かない。しかし攻撃力は以外と高く、侮ることは禁物だ。

名前	種別	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度	魔Lv	僧Lv	EXP	抵抗	回復	出現数	特殊
シーフ	皮鎧を着た男	4	9~54	1~55	0	4	★★	0	0	1640	0%	0	1~5	逃走
マスターシーフ	皮鎧を着た男	4	4~24	1~24	0	3	★	0	0	960	0%	0	1~6	睡眠、逃走
マスターシーフ	皮鎧を着た男	3	6~36	1~32	0	2	★	0	0	1140	0%	0	1~6	逃走
マスターシーフ	皮鎧を着た男	2	12~72	1~48	0	2	★	0	0	1935	0%	0	1~1	逃走
レベル4シーフ	皮鎧を着た男	10	7~35	1~18	0	2	―	0	0	740	0%	0	1~6	
レベル7シーフ	皮鎧を着た男	4	7~42	1~32	0	2	★	0	0	1220	0%	0	1~5	逃走
ローグ	みすぼらしい男	10	3~11	1~9	0	2	―	0	0	380	0%	0	2~5	睡眠、逃走

動物

特徴 ストーリー前半では一番毒を持っている割合の高いモンスタータイプ。「ラテュモフィス」の呪文を覚えていないうちは脅威的。

アタックドッグ	AC:1	HP:4～32	ダメージ:1～6	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
猛獣	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1120	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～6	睡眠、逃走
カピバラ	AC:8	HP:4～16	ダメージ:1～10	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
大きなねずみ	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:520	抵抗:0%	回復:0	出現数:3～9	毒、逃走
キメラ	AC:2	HP:9～54	ダメージ:1～34	ドレイン:0	SW:6	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:3515	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～4	ブレス:火炎
キラーウルフ	AC:0	HP:6～48	ダメージ:2～16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★
猛獣	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1460	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～6	
クリーピングクラッド	AC:6	HP:3～12	ダメージ:2～4	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
粘液質の物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:550	抵抗:0%	回復:0	出現数:2～7	毒
ゲイズハウンド	AC:-1	HP:4～32	ダメージ:1～2	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1235	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～5	麻痺、逃走
コヨーテ	AC:8	HP:4～24	ダメージ:4～16	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
汚らしい犬	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:780	抵抗:0%	回復:0	出現数:4～8	逃走
ジャイアントトード	AC:7	HP:4～20	ダメージ:1～18	ドレイン:0	SW:3	危険度:★
カエル	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:795	抵抗:0%	回復:0	出現数:5～8	毒、逃走
バブリースライム	AC:12	HP:2～4	ダメージ:1～1	ドレイン:0	SW:1	危険度:－
粘液質の物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:55	抵抗:0%	回復:0	出現数:2～4	
フラック	AC:-3	HP:15～180	ダメージ:7～35	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:9200	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～1	※注1
ブリーブ	AC:0	HP:10～80	ダメージ:2～18	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:3300	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～8	逃走、仲間を呼ぶ
ボーパルバニー	AC:6	HP:5～20	ダメージ:1～14	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
うさぎ	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:735	抵抗:0%	回復:0	出現数:4～8	クリティカル、逃走
レイバーロード	AC:10	HP:15～150	ダメージ:3～72	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
鎧を着た男	魔Lv:5 僧Lv:4	EXP:4155	抵抗:0%	回復:2	出現数:1～1	
ワーベア	AC:6	HP:5～40	ダメージ:4～19	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
熊	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1320	抵抗:0%	回復:1	出現数:4～8	毒、麻痺、逃走
ワイバーン	AC:3	HP:14～63	ダメージ:1～22	ドレイン:0	SW:2	危険度:★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1540	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～6	毒

昆虫

特徴 ストーリーの中盤を中心に登場してくるモンスタータイプ。攻撃力はさほどでもなく、攻撃回数はそれぞれ1回しかない。ボーリングビートル以外は毒を持つ。

ジャイアントスピナー	AC:4	HP:8～36	ダメージ:2～8	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
昆虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:960	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～6	毒
ヒュージスパイダー	AC:6	HP:4～18	ダメージ:1～6	ドレイン:0	SW:1	危険度:－
昆虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:600	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～8	毒、睡眠
ヒュージスパイダー	AC:6	HP:4～18	ダメージ:1～6	ドレイン:0	SW:1	危険度:－
昆虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:600	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～8	毒、催眠
ボーリングビートル	AC:3	HP:5～40	ダメージ:5～20	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
昆虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1120	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～8	

幻獣

特徴 シナリオ1では3種類出現するモンスタータイプ。それぞれが珍しいの能力を備えており、対応の仕方も変わってくる。

ゴーゴン	AC:2	HP:8～64	ダメージ:2～12	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2920	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～1	ブレス:石化
スピリット	AC:2	HP:9～23	ダメージ:1～4	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
正体不明の存在	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:1400	抵抗:25%	回復:1	出現数:1～6	毒
メデューサリザード	AC:6	HP:5～40	ダメージ:1～3	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1040	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～6	石化

獣人

特徴 人と動物を混合したモンスタータイプ。呪文を唱えてくることはなく、戦士系モンスターのACを少し下げたモンスターといえ、さほど強くない。

ワーウルフ	AC:5	HP:7～35	ダメージ:2～16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★
狼	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:975	抵抗:0%	回復:0	出現数:1～6	
ワータイガー	AC:4	HP:5～40	ダメージ:1～28	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
猛獣	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1405	抵抗:0%	回復:1	出現数:1～8	毒、睡眠

※注1　石化、毒、麻痺、クリティカル、ブレス:冷気

名称	種別	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
ワーラット	獣のような男	6	0	0	4~25	755	1~8	0%	0	0	1	1~4	★	睡眠

巨人

特徴 名称で大体の属性が分かる。一撃のダメージが大きく、呪文も無効になる確率が高い。呪文を使うことはないので、接近戦となる。

名称	種別	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
アースジャイアント	巨人	9	0	0	41~41	20675	2~32	85%	0	0	2	1~5	★★★	
ファイアジャイアント	巨人	3	0	0	15~92	2115	5~30	0%	0	0	1	1~4	★★	
フロストジャイアント	巨人	6	0	0	51~58	41355	3~30	95%	0	0	1	1~4	★★★	
ポイズンジャイアント	巨人	3	0	0	81~81	41320	4~40	95%	0	0	1	1~4	★★★★	ブレス：毒

ドラゴン

特徴 パーティー全体にダメージを与える、ブレス攻撃をしてくる。また、個体によっては魔術師系の呪文を使ってくるため、攻撃が多彩となっている。

名称	種別	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
ガスドラゴン	竜	3	1	0	5~40	2075	1~26	0%	0	0	3	1~4	★★	
ドラゴンパピー	猛獣	4	0	0	5~50	2280	1~10	0%	0	0	1	1~6	★	ブレス：冷気
ドラゴンフライ	羽虫	4	0	0	2~16	1275	1~14	20%	0	0	3	2~4	★★	睡眠、
ファイアドラゴン	竜	-1	5	0	12~96	5000	1~24	0%	0	0	3	1~4	★★★	ブレス：火炎

不死

特徴 死体がゾンビとして復活したもので、僧侶系の「呪いを解く」が非常に有効。モンスターによっては、呪文を使いこなしたり、毒などの特殊攻撃をしてくる。

名称	種別	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
アンデッドコボルド	がい骨	10	0	0	4~8	230	2~5	0%	0	0	1	2~7	－	
ヴァンパイア	正体不明の存在	-1	3	0	11~88	3330	1~24	20%	2	1	3	1~4	★★	麻痺
ヴァンパイアロード	正体不明の存在	-5	6	0	20~160	7320	1~4	0%	4	4	1	1~1	★★★★	麻痺
グレイブミスト	正体不明の存在	4	0	0	4~32	1080	1~16	0%	0	0	3	1~6	★★	麻痺
シェイド	正体不明の存在	7	0	0	6~27	875	2~5	0%	1	0	1	1~6	★	
ゾンビ	不気味な人影	4	0	0	2~11	520	1~6	0%	0	0	1	2~7	★	麻痺
ドラゴンゾンビ	竜	-2	5	0	12~96	5360	1~52	25%	0	0	3	1~4	★★	ブレス：ドレイン
ナイトストーカー	正体不明の存在	4	0	0	8~43	1600	1~6	25%	1	0	1	2~6	★★	
マーフィーズゴースト	正体不明の存在	-3	0	0	20~110	4450	2~2	40%	0	1	1	1~1	★★	睡眠
マイルフィック	正体不明の魔物	-5	7	0	25~100	7460	1~5	50%	3	3	2	1~1	★★★	毒、麻痺
ライフスティーラー	正体不明の存在	3	3	3	8~43	2240	1~4	20%	2	0	1	1~1	★★	
ロッティングコープス	不気味な人影	6	0	0	2~16	680	1~12	0%	0	0	3	1~5	★	麻痺

魔法生物

特徴 特殊能力を持つものや、特殊能力を持たなくとも呪文の回避率が高いものがいるため、出現時には注意が必要になる。

名称	種別	AC	魔Lv	僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特殊
ウィルオーウィスプ	正体不明の存在	-8	0	0	10~80	43320	2~16	95%	0	0	1	1~2	★★★	
ガーゴイル	不気味な石像	5	0	0	8~36	2435	1~16	50%	0	0	4	1~6	★★	

ガスクラウド	AC:10	HP:2~8	ダメージ:1~4	ドレイン:0	SW:1	危険度:ー
空気のかたまり	魔Lv:2 僧Lv:0	EXP:350	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~8	麻痺、逃走
クリーピングコイン	AC:4	HP:1~1	ダメージ:1~1	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
小さな物体	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:920	抵抗:0%	回復:0	出現数:5~9	仲間を呼ぶ ブレス:ドレイン

悪魔

特徴 迷宮の最深部で出現する。呪文を唱えることができ、通常攻撃も非常に強力である。呪文を無効にする確率が高いため、戦う時には十分な注意が必要である。

グレーターデーモン	AC:−3	HP:11~88	ダメージ:1~42	ドレイン:0	SW:5	危険度:★★★★
悪魔	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:44570	抵抗:95%	回復:1	出現数:1~6	毒、麻痺、仲間を呼ぶ
レッサーデーモン	AC:4	HP:10~80	ダメージ:1~38	ドレイン:0	SW:5	危険度:★★★
悪魔	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:5100	抵抗:60%	回復:0	出現数:1~1	仲間を呼ぶ

シナリオ2 *SCENARIO 2*

戦士

特徴 防御力があり、物理攻撃を得意とする。特にサムライ系はクリティカル能力を持つので、早めに戦闘を終わらせるようにしよう。

コボルドキング	AC:4	HP:12~54	ダメージ:5~36	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
闘士	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1000	抵抗:0%	回復:15	出現数:3~5	睡眠
チャンプサムライ	AC:2	HP:10~100	ダメージ:3~42	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
鎧を着た男	魔Lv:1 僧Lv:0	EXP:2435	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~6	睡眠
ハイマスター	AC:−2	HP:15~60	ダメージ:2~104	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
黒装束の男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:8612	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~3	クリティカル、睡眠
ハタモト	AC:−1	HP:12~48	ダメージ:2~68	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
着物を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:4999	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~8	クリティカル、睡眠
マスターニンジャ	AC:3	HP:10~40	ダメージ:1~42	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
着物を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:4073	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~8	クリティカル、睡眠
メジャーダイミョウ	AC:0	HP:7~84	ダメージ:1~20	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2380	抵抗:20%	回復:0	出現数:1~8	睡眠
レベル10ファイター	AC:0	HP:10~100	ダメージ:1~48	ドレイン:0	SW:4	危険度:★
鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2540	抵抗0%	回復:0	出現数:1~8	睡眠
レベル12ファイター	AC:−1	HP:12~120	ダメージ:3~56	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★
鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2992	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~8	睡眠
レベル8ニンジャ	AC:4	HP:8~32	ダメージ:1~26	ドレイン:0	SW:3	危険度:★
黒装束の男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2015	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~8	クリティカル、睡眠

僧侶

特徴 冒険者を眠らせて、呪いの言葉で攻撃してくる。呪文封じの能力もある。最初のターンで眠らせるか呪文を封じてしまえば、速攻で倒すことができる。

ハイプリースト	AC:−1	HP:15~120	ダメージ:5~48	ドレイン:0	SW:4	危険度:★
僧侶	魔Lv:0 僧Lv:7	EXP:5220	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~8	睡眠
レベル11ビショップ	AC:2	HP:11~88	ダメージ:5~48	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★
僧侶	魔Lv:4 僧Lv:5	EXP:3008	抵抗:0%	回復:0	出現数:3~9	睡眠
レベル7プリースト	AC:3	HP:7~56	ダメージ:3~20	ドレイン:0	SW:2	危険度:★
僧侶	魔Lv:0 僧Lv:5	EXP:2040	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~6	睡眠
レベル8プリースト	AC:3	HP:8~64	ダメージ:3~30	ドレイン:0	SW:3	危険度:★
僧侶	魔Lv:0 僧Lv:4	EXP:3010	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~8	睡眠

メイジ（魔術師）

特徴 呪文による攻撃は非常に強力だが、防御力がほとんどない。冒険者全体にかかる攻撃呪文を唱えてくるので、先に「モンティノ」で呪文封じを行なうと楽。

アークメイジ	AC:0	HP:20~80	ダメージ:3~10	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
ローブを着た男	魔Lv:7 僧Lv:0	EXP:8000	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~2	睡眠
オーガロード	AC:4	HP:8~64	ダメージ:1~28	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
悪鬼	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:1830	抵抗:0%	回復:1	出現数:1~5	睡眠
ハイウィザード	AC:4	HP:12~48	ダメージ:3~8	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
ローブを着た男	魔Lv:6 僧Lv:0	EXP:5083	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~6	睡眠
レベル10メイジ	AC:8	HP:10~40	ダメージ:1~6	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★
ローブを着た男	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:5005	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~6	睡眠

名前	種別	AC	魔Lv / 僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特記
レベル7メイジ	ローブを着た男	AC:9	魔Lv:3 僧Lv:0	HP:9~30	EXP:2000	ダメージ:1~4	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:1	出現数:1~6	危険度:★	睡眠
レベル8メイジ	ローブを着た男	AC:8	魔Lv:5 僧Lv:0	HP:8~32	EXP:3070	ダメージ:1~4	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:1	出現数:1~6	危険度:★★	睡眠

盗賊

特徴 素早さが特徴だが、その反面防御力が低い。束になってかかってきても、さほどダメージはない。他のモンスターと同時に出現したときは、後回しでも大丈夫だ。

名前	種別	AC	魔Lv / 僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特記
シーフ	皮鎧を着た男	AC:2	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:10~60	EXP:3003	ダメージ:3~64	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:5	出現数:1~5	危険度:★	睡眠、逃走
マスターシーフ	皮鎧を着た男	AC:1	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:12~72	EXP:4620	ダメージ:5~66	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:5	出現数:1~8	危険度:★★	睡眠、逃走
レベル6シーフ	皮鎧を着た男	AC:3	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:6~36	EXP:2050	ダメージ:1~40	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:5	出現数:1~6	危険度:★	睡眠
レベル7シーフ	皮鎧を着た男	AC:3	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:7~42	EXP:2000	ダメージ:3~51	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:5	出現数:1~5	危険度:★	睡眠

動物

特徴 種類は多岐にわたるが、毒を持つか仲間を呼ぶものが多い。呪文による広範囲攻撃が有効。仲間を呼ばれ長期戦になる前に、早めに終わらせること。

名前	種別	AC	魔Lv / 僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特記
コロゥシブスライム	洞窟に巣くう物	AC:−4	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:18~50	EXP:1510	ダメージ:1~4	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:4	出現数:1~5	危険度:★★	毒
コンストリクター	大蛇	AC:1	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:8~40	EXP:2460	ダメージ:1~42	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:3	出現数:1~8	危険度:★★	睡眠、仲間を呼ぶ
ジャイアントクラブ	甲殻動物	AC:−4	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:7~210	EXP:5150	ダメージ:1~40	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:4	出現数:1~8	危険度:★★★	睡眠
ジャイアントバイパー	大蛇	AC:0	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:10~40	EXP:2862	ダメージ:1~40	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:3	出現数:3~7	危険度:★★	毒、睡眠
ジャイアントバット	洞窟に巣くう物	AC:−1	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:12~61	EXP:1760	ダメージ:1~24	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:3	出現数:3~9	危険度:★	睡眠
ヒポポタマス	大きな動物	AC:3	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:14~63	EXP:2350	ダメージ:1~38	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:3	出現数:1~6	危険度:★	毒、睡眠
ファズボール	ふわふわした物	AC:10	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:1~1	EXP:1	ダメージ:0~0	抵抗:100%	ドレイン:0	回復:0	SW:0	出現数:1~4	危険度:—	仲間を呼ぶ
ファズボール	ふわふわした物	AC:10	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:1~1	EXP:1	ダメージ:0~0	抵抗:100%	ドレイン:0	回復:0	SW:0	出現数:5~9	危険度:—	仲間を呼ぶ
ファズボール	ふわふわした物	AC:10	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:1~1	EXP:1	ダメージ:0~0	抵抗:100%	ドレイン:0	回復:0	SW:0	出現数:1~4	危険度:—	仲間を呼ぶ
ファズボール	ふわふわした物	AC:10	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:1~1	EXP:1	ダメージ:0~0	抵抗:100%	ドレイン:0	回復:0	SW:0	出現数:5~9	危険度:—	仲間を呼ぶ
フォーミングモールド	洞窟に巣くう物	AC:5	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:30~120	EXP:2340	ダメージ:4~40	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:4	出現数:3~7	危険度:★★★★	石化
フラック	奇妙な動物	AC:-3	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:20~240	EXP:9143	ダメージ:8~64	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:1	出現数:1~3	危険度:★★★★	注2
ブリーブ	奇妙な動物	AC:0	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:10~80	EXP:3300	ダメージ:2~49	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:4	出現数:1~8	危険度:★★	逃走、仲間を呼ぶ
ブレードベア	巨大な動物	AC:0	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:17~66	EXP:3476	ダメージ:1~44	抵抗:30%	ドレイン:0	回復:5	SW:3	出現数:3~7	危険度:★	
ブロッブ	原生動物	AC:10	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:45~180	EXP:5000	ダメージ:6~30	抵抗:85%	ドレイン:0	回復:10	SW:2	出現数:3~8	危険度:★	
ヘルハウンド	猛犬	AC:2	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:9~54	EXP:3515	ダメージ:1~34	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:6	出現数:1~8	危険度:★★★	ブレス：火炎
ラビドラット	ウサギ	AC:0	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:8~48	EXP:2620	ダメージ:1~40	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:3	出現数:2~8	危険度:★★	毒、睡眠

昆虫

特徴 一度の戦闘での出現数が多い。1体ずつの攻撃よりも、「ダルト」や「マダルト」などの低温による広範囲攻撃が非常に有効。

名前	種別	AC	魔Lv / 僧Lv	HP	EXP	ダメージ	抵抗	ドレイン	回復	SW	出現数	危険度	特記
ジャイアントワスプ	昆虫	AC:0	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:9~27	EXP:1000	ダメージ:1~12	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:2	出現数:5~9	危険度:★	
ノーシーアム(スワーム)	羽虫の群	AC:0	魔Lv:0 僧Lv:0	HP:1~10	EXP:750	ダメージ:1~4	抵抗:0%	ドレイン:0	回復:0	SW:1	出現数:5~9	危険度:★★	ブレス：ドレイン

※注2　石化、毒、麻痺、クリティカル、ブレス：冷気

ホーネットスワーム	AC:0	HP:20~50	ダメージ:3~14	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
昆虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1512	抵抗:0%	回復:0	出現数:5~9	毒
ライノービートル	AC:1	HP:12~72	ダメージ:2~34	ドレイン:0	SW:2	危険度:–
昆虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1900	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~4	毒

幻獣

特徴 注意すべきは、攻撃力。1ターン内に3回の攻撃を行なう。呪文で攻撃するよりは、「マツ」「バマツ」などで防御の態勢を。

ゴーゴン	AC:2	HP:8~64	ダメージ:2~34	ドレイン:0	SW:3	危険度:★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2920	抵抗:10%	回復:0	出現数:1~8	ブレス:石化

獣人

特徴 攻撃力は高くないが、毒による攻撃に注意しなければならない。冒険を始めた頃は、とくに悩まされる。呪文による防御が最も効果的だ。

ワーアメーバ	AC:10	HP:10~50	ダメージ:2~20	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
原生動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1500	抵抗:0%	回復:15	出現数:5~9	毒
ワーバット	AC:–3	HP:5~75	ダメージ:2~48	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★
洞窟に巣くう物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2480	抵抗:25%	回復:0	出現数:2~9	毒
ワーパンサー	AC:2	HP:14~64	ダメージ:1~40	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★
猛獣	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2080	抵抗:25%	回復:0	出現数:1~8	毒
ワーライオン	AC:4	HP:5~40	ダメージ:1~28	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
猛獣	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2145	抵抗:0%	回復:1	出現数:5~8	毒、睡眠

巨人

特徴 HP、攻撃力ともに非常に高く、呪文による攻撃もほとんどが無効化される。こちらの攻撃力が低いときは近づかないこと。

アースジャイアント	AC:9	HP:80~80	ダメージ:10~100	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
巨人	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:20638	抵抗:85%	回復:0	出現数:1~5	
エアジャイアント	AC:5	HP:160~160	ダメージ:10~180	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
巨人	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:41015	抵抗:95%	回復:0	出現数:1~5	
オークロード	AC:7	HP:120~120	ダメージ:10~140	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
鬼	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:30111	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~5	

ドラゴン(竜)

特徴 ブレスを吐き、魔術師系の呪文もレベル5まで使いこなす。HPが低いので、「ディルト」でACを上げさせれば苦戦しない。

ファイアドラゴン	AC:–1	HP:12~96	ダメージ:1~30	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
竜	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:12324	ドレイン:0	回復:0	出現数:1~4	ブレス:火炎

魔法生物

特徴 魔法により生命を吹き込まれた物。呪文のほとんどを無効化し、1ターンに与える攻撃力も高い。倒せば破格の経験値が入る。

ウィルオーウィスプ	AC:–15	HP:12~96	ダメージ:2~64	ドレイン:0	SW:4	危険度:★
正体不明の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:43567	抵抗:95%	回復:0	出現数:1~2	
スモッグビースト	AC:3	HP:30~70	ダメージ:1~3	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★
正体不明の存在	魔Lv:2 僧Lv:0	EXP:4108	抵抗:10%	回復:0	出現数:3~7	
マジックアーマー	AC:–10	HP:300~300	ダメージ:1~6	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★★
命を吹き込まれた物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:33333	抵抗:100%	回復:5	出現数:1~1	
マジックガントレット	AC:0	HP:50~50	ダメージ:1~20	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
命を吹き込まれた物	魔Lv:7 僧Lv:7	EXP:99999	抵抗:100%	回復:0	出現数:2~2	
マジックシールド	AC:–10	HP:150~150	ダメージ:12~90	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★★
命を吹き込まれた物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:44444	抵抗:80%	回復:0	出現数:1~1	
マジックソード	AC:0	HP:100~100	ダメージ:1~24	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
命を吹き込まれた物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:66666	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~1	クリティカル
マジックヘルム	AC:0	HP:200~200	ダメージ:1~3	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★★
命を吹き込まれた物	魔Lv:7 僧Lv:7	EXP:88888	抵抗:75%	回復:0	出現数:1~1	ブレス:冷気

不死

特徴 平均的な攻撃力に加え、エナジードレイン能力を持つ。経験値は入らないが、僧侶の「呪いを解く」が非常に効果的。

ヴァンパイア	AC:–1	HP:11~88	ダメージ:3~24	ドレイン:2	SW:1	危険度:★★
やつれた姿	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:7151	抵抗:20%	回復:1	出現数:1~4	麻痺
ヴァンパイアバット	AC:–3	HP:10~50	ダメージ:4~24	ドレイン:1	SW:1	危険度:★★★
洞窟に巣くう物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:4211	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~2	麻痺
ヴァンパイアロード	AC:–5	HP:20~160	ダメージ:1~24	ドレイン:4	SW:3	危険度:★★★
やつれた姿	魔Lv:6 僧Lv:0	EXP:8314	抵抗:0%	回復:4	出現数:1~1	麻痺
ウェブスピナー	AC:3	HP:8~43	ダメージ:1~4	ドレイン:2	SW:1	危険度:★★
蜘蛛	魔Lv:3 僧Lv:3	EXP:2240	抵抗:20%	回復:0	出現数:1~1	

キャリアー	AC:10	HP:9~45	ダメージ:2~14	ドレイン:0	SW:7	危険度:★★★
ただれた男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:2900	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~7	麻痺
サイデル	AC:−2	HP:18~180	ダメージ:1~32	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★
骨	魔Lv:7 僧Lv:0	EXP:7777	抵抗:50%	回復:0	出現数:1~2	毒、麻痺
ジャイアントゾンビ	AC:3	HP:80~80	ダメージ:4~40	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
巨人	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:41440	抵抗:95%	回復:0	出現数:1~3	毒 ブレス:毒
スクライル	AC:−1	HP:10~60	ダメージ:1~8	ドレイン:1	SW:1	危険度:★
骨	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:4567	抵抗:25%	回復:0	出現数:1~3	
ドゥームトード	AC:0	HP:9~54	ダメージ:4~32	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
カエル	魔Lv:2 僧Lv:0	EXP:2750	抵抗:25%	回復:0	出現数:2~2	ブレス:毒
ドラゴンゾンビ	AC:−2	HP:12~96	ダメージ:1~52	ドレイン:0	SW:3	危険度:★
竜	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:17000	抵抗:25%	回復:0	出現数:1~6	ブレス:ドレイン
ナイトストーカー	AC:4	HP:8~43	ダメージ:1~6	ドレイン:1	SW:1	危険度:★★
やつれた姿	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:3240	抵抗:25%	回復:0	出現数:2~6	
マーフィーズゴースト	AC:−3	HP:20~110	ダメージ:1~8	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
正体不明の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:3337	抵抗:40%	回復:1	出現数:1~3	麻痺
マイルフィック	AC:−5	HP:25~100	ダメージ:1~8	ドレイン:3	SW:1	危険度:★★★
正体不明の魔物	魔Lv:7 僧Lv:0	EXP:7460	抵抗:50%	回復:3	出現数:1~1	毒、麻痺

悪魔

特徴 迷宮で出会う、最強の種族。呪文無効化能力を持ち、高レベルの魔術師系の呪文も使いこなす。冒険者のレベルが低いと、生き残るのが非常に困難。

アークデーモン	AC:−5	HP:25~250	ダメージ:10~90	ドレイン:1	SW:1	危険度:★★★★
悪魔	魔Lv:7 僧Lv:6	EXP:14444	抵抗:75%	回復:0	出現数:1~1	睡眠、逃走
グレーターデーモン	AC:−3	HP:11~88	ダメージ:1~52	ドレイン:0	SW:5	危険度:★★★★
悪魔	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:8730	抵抗:75%	回復:1	出現数:1~6	毒、麻痺、仲間を呼ぶ
ヘルマスター	AC:−2	HP:8~80	ダメージ:1~56	ドレイン:1	SW:4	危険度:★★
悪魔	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:5432	抵抗:30%	回復:0	出現数:1~4	
レッサーデーモン	AC:0	HP:10~80	ダメージ:1~38	ドレイン:0	SW:5	危険度:★★★
悪魔	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:5106	抵抗:60%	回復:0	出現数:1~9	仲間を呼ぶ

小人

特徴 攻撃力も防御力もほとんどなく、呪文さえ唱えてこない。仮に防具を一切装備していなくても、必ず倒せるモンスターだ。

ディンク	AC:10	HP:31~31	ダメージ:1~1	ドレイン:0	SW:1	危険度:−
小柄な老人	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:140	抵抗:100%	回復:0	出現数:1~1	睡眠、逃走

シナリオ3 *SCENARIO 3*

戦士

特徴 ゲーム序盤に登場する海賊達は、戦士系のモンスターとして扱われる。彼等の打撃攻撃は非常に強力。「海賊の砦」に向かう際には、ACの数値に気を配ろう。

ガリアンガード	AC:4	HP: 4~12	ダメージ:1~8	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
海賊	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:150	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~8	睡眠、逃走
ガリアンキャプテン	AC:3	HP:3~18	ダメージ:3~10	ドレイン:0	SW:1	危険度:★
海賊	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:200	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走
クルセーダー	AC:4	HP:2~16	ダメージ:1~8	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★
戦士	魔Lv:0 僧Lv:2	EXP:300	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走
クルセーダーロード	AC:1	HP:25~45	ダメージ:1~24	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
戦士	魔Lv:0 僧Lv:4	EXP:700	抵抗:5%	回復:0	出現数:2~4	睡眠
ゴブリン	AC:4	HP:7~28	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
小鬼	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:250	抵抗:0%	回復:0	出現数:5~9	睡眠、逃走
サムライ	AC:0	HP:8~56	ダメージ:5~30	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
鎧を着た男	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:1000	抵抗:0%	回復:0	出現数:3~9	睡眠
ドワーフファイター	AC:2	HP:5~50	ダメージ:2~16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:500	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~8	睡眠、逃走
ニンジャ	AC:5	HP:6~16	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
黒装束の男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:400	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	クリティカル、睡眠、逃走

バーサーカー	AC:0	HP:8~64	ダメージ:2~30	ドレイン:0	SW:3	危険度：★★★
鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:800	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~8	睡眠
ハイコルセア	AC:3	HP:7~35	ダメージ:5~10	ドレイン:0	SW:1	危険度：★
海賊	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:400	抵抗：0%	回復:0	出現数:1~1	睡眠
マスターニンジャ	AC:2	HP:13~31	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:3	危険度：★★★
黒装束の男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:900	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	クリティカル、睡眠、逃走
マンアットアームズ	AC:4	HP:3~30	ダメージ:2~9	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★
鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:200	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走
ミフネ	AC:−2	HP:35~85	ダメージ:5~40	ドレイン:0	SW:4	危険度：★★★★
鎧を着た男	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:35000	抵抗：20%	回復:0	出現数:1~1	
ロウニン	AC:4	HP:2~20	ダメージ:2~9	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★★
鎧を着た男	魔Lv:2 僧Lv:0	EXP:250	抵抗：0%	回復:0	出現数:5~8	睡眠、逃走

僧侶

特徴 ファングプリーストを始めとして、シナリオ3の僧侶達はとても手強い。戦闘開始直後の「モンティノ」はシナリオ終盤まで必須だ。

アコライト	AC:5	HP:5~40	ダメージ:4~8	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★★
ローブを着た男	魔Lv:0 僧Lv:3	EXP:500	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~8	睡眠、逃走
ガリアンプリースト	AC:5	HP:4~10	ダメージ:2~6	ドレイン:0	SW:1	危険度：★
海賊	魔Lv:0 僧Lv:1	EXP:100	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走
ノームプリースト	AC:3	HP:8~56	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:2	危険度：★★★
ローブを着た男	魔Lv:0 僧Lv:4	EXP:800	抵抗：0%	回復:0	出現数:3~7	睡眠、逃走
ファングプリースト	AC:3	HP:8~40	ダメージ:3~14	ドレイン:0	SW:2	危険度：★★★
ローブを着た男	魔Lv:0 僧Lv:5	EXP:800	抵抗：0%	回復:0	出現数:3~7	睡眠
フレイヤ	AC:6	HP:3~24	ダメージ:3~7	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★
ローブを着た男	魔Lv:0 僧Lv:2	EXP:200	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走

メイジ（魔術師）

特徴 ポレを除くと、さほど強敵は見当たらない。しかし、油断は禁物。僧侶系同様に、先手必勝の「モンティノ」は忘れずに唱えたい。

ウイッチ	AC:9	HP:3~12	ダメージ:2~5	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★
ローブを着た女	魔Lv:2 僧Lv:0	EXP:175	抵抗：0%	回復:0	出現数:5~7	睡眠、逃走
エルフメイジ	AC:8	HP:12~28	ダメージ:3~6	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★
ローブを着た男	魔Lv:5 僧Lv:0	EXP:700	抵抗：10%	回復:0	出現数:3~7	睡眠、逃走
ガリアンメイジ	AC:9	HP:3~6	ダメージ:1~4	ドレイン:0	SW:1	危険度：★
海賊	魔Lv:1 僧Lv:0	EXP:150	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走
ネクロマンサー	AC:9	HP:5~20	ダメージ:3~6	ドレイン:0	SW:1	危険度：★★★
ローブを着た男	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:500	抵抗：0%	回復:0	出現数:5~6	睡眠、逃走
ポレ	AC:4	HP:60~60	ダメージ:1~12	ドレイン:0	SW:3	危険度：★★★★
がいこつのような姿	魔Lv:7 僧Lv:0	EXP:12000	抵抗：15%	回復:1	出現数:1~1	逃走

盗賊

特徴 盗賊系はかなり手強い。特にバーグラーの打撃攻撃は侮れない。ゲーム中盤で気を付けねばならないモンスターの一体だ。

ガリアンレイダー	AC:5	HP:2~8	ダメージ:2~6	ドレイン:0	SW:1	危険度：★
海賊	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:100	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走
バーグラー	AC:4	HP:5~30	ダメージ:1~24	ドレイン:0	SW:3	危険度：★★★
皮鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:800	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~8	睡眠、逃走
ルーター	AC:6	HP:3~18	ダメージ:1~16	ドレイン:0	SW:3	危険度：★★★
皮鎧を着た男	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:200	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走

動物

特徴 高いHPと強烈な打撃攻撃を誇る。手痛い打撃をもらう前に、動物特効呪文「カティノ」で眠らせよう。ダメージが2倍の睡眠中に片付けるのがベスト。

2ヘッドスネーク	AC:2	HP:5~40	ダメージ:2~28	ドレイン:0	SW:4	危険度：★★★
大きな蛇	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:700	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~6	毒、睡眠
アナコンダ	AC:3	HP:3~10	ダメージ:2~10	ドレイン:0	SW:2	危険度：★
大きな蛇	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:250	抵抗：0%	回復:0	出現数:2~4	睡眠
ヴァルチャー	AC:8	HP:2~12	ダメージ:1~12	ドレイン:0	SW:3	危険度：★
奇妙な鳥	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:300	抵抗：0%	回復:0	出現数:3~9	睡眠
ジャイアントスラッグ	AC:10	HP:4~24	ダメージ:3~15	ドレイン:0	SW:2	危険度：★
粘液質の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:350	抵抗：0%	回復:5	出現数:1~1	

ジャイアントリーチ	AC:8	HP:8~48	ダメージ:2~16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
粘液質の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:600	抵抗:0%	回復:7	出現数:1~1	毒、仲間を呼ぶ
ゼノ	AC:6	HP:10~60	ダメージ:6~30	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
粘液質の物体	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:6000	抵抗:0%	回復:10	出現数:1~1	石化、仲間を呼ぶ
ベンガルタイガー	AC:7	HP:3~18	ダメージ:2~18	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:350	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠

昆虫

特徴 最上階に棲むモンスター、オーガキング。ごつい容姿とは裏腹に昆虫に分類され、「ダルト系」が有効である。もう1体のドゥームビートルは麻痺が恐い中盤の強敵。

オーガキング	AC:0	HP:10~60	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
大きな人影	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:15000	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~3	クリティカル、睡眠
ドゥームビートル	AC:4	HP:12~20	ダメージ:2~10	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★★
巨大な虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:150	抵抗:0%	回復:0	出現数:5~9	麻痺

幻獣

特徴 幻獣系モンスター4体は、全員睡眠攻撃を備える厄介な相手。呪文抵抗力が低いので、「ハリト」系の攻撃呪文で一掃しよう。

ケンタウロス	AC:7	HP:8~28	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:400	抵抗:0%	回復:0	出現数:3~7	睡眠、逃走
ストーンフライ	AC:5	HP:10~30	ダメージ:1~10	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
飛び回る虫	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:800	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~2	石化、睡眠、逃走
ハーピー	AC:5	HP:3~15	ダメージ:2~16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
奇妙な鳥	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:400	抵抗:0%	回復:0	出現数:3~7	睡眠、逃走
ロック	AC:2	HP:16~48	ダメージ:1~42	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★
大きな鳥	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1800	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~1	睡眠

獣人

特徴 人と獣の混血である彼らは、両方の弱点を持ち併せる。「カティノ」や「ハリト」系の攻撃呪文で勝負を決めよう。

ドッペルゲンガー	AC:−2	HP:6~54	ダメージ:3~30	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
おぼろな姿	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1750	抵抗:25%	回復:5	出現数:2~8	毒、睡眠
ブロージフロッグ	AC:3	HP:5~30	ダメージ:3~27	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:650	抵抗:10%	回復:2	出現数:2~6	毒、睡眠
ワーラット	AC:4	HP:6~16	ダメージ:1~16	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
小さな動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:400	抵抗:25%	回復:0	出現数:3~6	毒、睡眠

巨人

特徴 ダメージ値の上下が激しい巨人系。シナリオ3もその例外ではない。手痛い一発をもらう前に速効の打撃で勝負を決めよう。

コディアックベア	AC:4	HP:60~60	ダメージ:6~72	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1500	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~3	睡眠
ゴブリンシャーマン	AC:4	HP:5~30	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
小鬼	魔Lv:3 僧Lv:2	EXP:600	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠
ゴブリンプリンス	AC:1	HP:25~45	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★
小鬼	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:600	抵抗:15%	回復:0	出現数:2~4	睡眠
サイクロプス	AC:0	HP:68~84	ダメージ:5~40	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
巨人	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:12000	抵抗:25%	回復:0	出現数:1~2	睡眠
ホブゴブリン	AC:3	HP:3~36	ダメージ:2~18	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
小鬼	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:300	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	睡眠、逃走

ドラゴン(竜)

特徴 最終ボスが巨大な竜なだけあってか、強敵が並ぶドラゴン系。系列得意のブレス攻撃はとても強烈。ドラゴン耐性をあげるフレイムタンは後半の必需品だ。

コモドドラゴン	AC:3	HP:6~30	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★★
竜	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:650	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	毒、睡眠 ブレス:毒
ティエンルン	AC:0	HP:14~32	ダメージ:1~43	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
龍	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:4000	抵抗:35%	回復:2	出現数:1~3	睡眠 ブレス:冷気
ヒドラ	AC:−1	HP:11~77	ダメージ:2~42	ドレイン:0	SW:7	危険度:★★★★
巨大な蛇	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:50000	抵抗:0%	回復:5	出現数:1~1	麻痺、睡眠
ファイアドレイク	AC:0	HP:10~80	ダメージ:2~56	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★★
竜	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:10000	抵抗:15%	回復:0	出現数:1~2	睡眠 ブレス:火炎
モートモンスター	AC:6	HP:7~25	ダメージ:1~12	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
巨大な水竜	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:300	抵抗:0%	回復:0	出現数:3~5	睡眠
ル'ケブレス	AC:−20	HP:40~40	ダメージ:1~31	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★★
ル'ケブレス	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1	抵抗:100%	回復:0	出現数:1~1	ブレス:火炎

魔法生物

特徴 魔法抵抗力が高く非常に魔法が効きにくいため、打撃で勝負する。青真珠があればより多くのダメージが与えられるだろう。

名前	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度
クローリングケルプ	AC:10	HP:2~3	ダメージ:2~9	ドレイン:0	SW:3	危険度:★
奇妙な植物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:5	抵抗:50%	回復:0	出現数:4~8	
ストラングラーバイン	AC:6	HP:5~15	ダメージ:1~22	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★
奇妙な植物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:150	抵抗:50%	回復:0	出現数:4~8	
ノーコーン	AC:4	HP:19~27	ダメージ:2~26	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:325	抵抗:10%	回復:0	出現数:1~1	
ビーナスマントラップ	AC:4	HP:8~24	ダメージ:8~28	ドレイン:0	SW:1	危険度:★★★★
奇妙な植物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:7999	抵抗:50%	回復:1	出現数:1~4	毒、麻痺
ライオンオブヘル	AC:4	HP:19~27	ダメージ:2~26	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
奇妙な動物	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:325	抵抗:10%	回復:0	出現数:1~1	

悪魔

特徴 シナリオ3の悪魔系の特徴は、単体で出現するものが多いこと。強い悪魔も数さえいなければ恐くない。早めに勝負を決めよう。

名前	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度
アークデーモン	AC:−2	HP:70~80	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★★
燃えさかる姿	魔Lv:6 僧Lv:3	EXP:30000	抵抗:60%	回復:0	出現数:1~1	仲間を呼ぶ
セラフ	AC:2	HP:14~34	ダメージ:2~18	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
おぼろな姿	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:800	抵抗:40%	回復:0	出現数:1~1	仲間を呼ぶ
ソウルトラッパー	AC:0	HP:16~56	ダメージ:2~16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★★
飢えた化け物	魔Lv:0 僧Lv:4	EXP:2000	抵抗:40%	回復:5	出現数:3~6	麻痺、仲間を呼ぶ
ダークライダー	AC:2	HP:24~44	ダメージ:2~18	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
おぼろな姿	魔Lv:3 僧Lv:0	EXP:800	抵抗:40%	回復:0	出現数:1~1	仲間を呼ぶ
デルフ	AC:0	HP:60~60	ダメージ:2~32	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★★
生ける伝説	魔Lv:4 僧Lv:3	EXP:7200	抵抗:40%	回復:5	出現数:1~1	石化
フィーンド	AC:0	HP:16~56	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★★
おぼろな姿	魔Lv:3 僧Lv:3	EXP:3000	抵抗:40%	回復:0	出現数:3~6	仲間を呼ぶ
フェイトスピナー	AC:−2	HP:70~80	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:4	危険度:★★★★
群を成す怪物	魔Lv:5 僧Lv:3	EXP:30000	抵抗:60%	回復:0	出現数:1~1	麻痺、仲間を呼ぶ

小人

特徴 臆病で逃走してしまう場合がおおい。呪文に対する抵抗力が低く、集団で出現した場合は、呪文での一掃も可能。

名前	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度
ピクシー	AC:4	HP:4~24	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
ちっぽけな人影	魔Lv:2 僧Lv:3	EXP:350	抵抗:0%	回復:0	出現数:4~7	逃走
フェアリー	AC:3	HP:12~40	ダメージ:2~24	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
ちっぽけな人影	魔Lv:3 僧Lv:2	EXP:600	抵抗:15%	回復:0	出現数:3~8	逃走
レプラコーン	AC:4	HP:3~18	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★
ちっぽけな人影	魔Lv:2 僧Lv:0	EXP:300	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~5	睡眠、逃走

不死

特徴 系列の特徴として最大HPが軒並み低い。厄介な特殊攻撃エナジードレインを受ける前に「ジルワン」で攻撃しよう。

名前	AC	HP	ダメージ	ドレイン	SW	危険度
アッシャー	AC:6	HP:4~10	ダメージ:1~6	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★
おぼろな姿	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:225	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~6	麻痺
ガスト	AC:1	HP:10~30	ダメージ:8~18	ドレイン:1	SW:1	危険度:★★★★
正体不明の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:6000	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~4	麻痺
ゴースト	AC:3	HP:4~24	ダメージ:3~16	ドレイン:1	SW:2	危険度:★★★
正体不明の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1000	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~4	
ダスター	AC:8	HP:4~10	ダメージ:2~12	ドレイン:0	SW:2	危険度:★
おぼろな姿	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:150	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~6	
ダムド	AC:2	HP:5~30	ダメージ:1~18	ドレイン:0	SW:3	危険度:★★★
正体不明の存在	魔Lv:4 僧Lv:0	EXP:3000	抵抗:33%	回復:0	出現数:1~4	麻痺
デルフズミニオン	AC:3	HP:13~19	ダメージ:3~16	ドレイン:0	SW:2	危険度:★★★
やつれた姿	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:1200	抵抗:25%	回復:0	出現数:5~9	石化
バンシー	AC:4	HP:11~13	ダメージ:1~15	ドレイン:1	SW:2	危険度:★★
正体不明の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:550	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~4	
ポルターガイスト	AC:10	HP:3~8	ダメージ:2~8	ドレイン:0	SW:2	危険度:★
正体不明の存在	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:100	抵抗:0%	回復:0	出現数:2~4	
マミー	AC:5	HP:7~9	ダメージ:1~6	ドレイン:1	SW:1	危険度:★★
やつれた姿	魔Lv:0 僧Lv:0	EXP:400	抵抗:0%	回復:0	出現数:1~6	

本書に登場するモンスターとアイテム、呪文などを検索できるようインデックスを用意した。冒険で戸惑ったときに活用しよう。

INDEX

LLYLGAMYN SAGA
ウィザードリィ　リルガミン　サーガ
完全攻略ガイド

Supervision	株式会社ローカス 市川公士 鈴木寛治 ソリトンソフトウェア 綾部幸仁
Produce	NTT出版株式会社 中村光伸
Planning&Editing	NTT出版株式会社 原田淳子 株式会社ヴィレッジ 佐藤貴士 林友子 斎藤暢生 桑原弘之 西山泰之 熊上ひろみ
Design&Layout	有限会社エストール
Cover Design	有限会社エストール
CG Map	有限会社エストール
Illustration	末弥純

初版発行	1998年3月23日　6刷　1999年10月8日
発行人	吉田　肇
発行所	NTT出版株式会社 東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー
URL	http://www.nttpub.co.jp TEL.03-5434-1010
印刷所	共立印刷株式会社
DTP製版	有限会社エストール

ISBN 4-87188-945-9 C0076

Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds,Legacy of Llylgamyn,copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software,Inc. and Andrew Greenberg,Inc.All logos,printed graphic designs and printed materials copyright ©1981-1998 by Sir-tech Software,Inc.All rights reserved.
WIZARDRY is a registered trademark of Sir-tech Software,Inc.all rights reserved.
Proving Grounds of the Mad Overlord,Knight of Diamonds and Legacy of Llylgamyn are copyrighted programs licensed to Locus Company Ltd. by Sir-tech Software,Inc.

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
本書の一部または全部を無断で複写複製(コピー)することは、法律で認められた場合を除き、著作権者及び出版者の権利侵害となります。予め小社あて許諾を求めてください。
定価はカバーに表示してあります。
ゲーム内容に関するご質問には一切お答えできません。
本書で使用している各用語や名称はゲーム画面に準じております。